



**TATA RIAS FANTASI RAMPAK PUTRI PENARI PADA PERGELARAN TATA RIAS
“THE FUTURISTIC OF RAMAYANA”**

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya D3 Program Sdi Tata Rias dan Kecantikan



**Disusun oleh:
AMRI DIAN PRATIWI
08519131016**

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul **Rias Fantasi Rampak Putri Penari pada Pergelaran Tata Rias "The Futuristic of Ramayana"** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yuswati, M. Pd	Ketua Penguji		22 . 06 . 2012
Endi Junasari, S. Pd	Sekretaris Penguji		22 . 06 . 2012
Elok Novita, S. Pd	Pengaji		22 . 06 . 2012

Yogyakarta, Juni 2012

Dosen Pembimbing



Yuswati, M. Pd

NIP. 19540224 198203 2 002

PENGESAHAN

Proyek akhir yang berjudul **Rias Fantasi Rampak Putri Penari pada Pergelaran Tata Rias "The Futuristic of Ramayana"** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 26 Juli 2012 dan dinyatakan lulus.


DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yuswati, M. Pd	Ketua Penguji		22, 10, 2012
Eni Juniastuti, S. Pd	Sekretaris Penguji		22, 10, 2012
Elok Novita, S. Pd	Penguji		22, 10, 2012



Yogyakarta, Juli 2012
Dekan, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Amri Dian Pratiwi

Nim : 08519131016

Prodi : Tata Rias dan Kecantikan

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Fantasi Rampak Putri pada Pagelaran "*The Futuristic of Ramayana*" adalah hasil pekerjaan saya sendiri, tidak berisi materi yang ditata dan disusun oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan pengembangan olahan hasil kreativitas saya. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta 2 Juni 2012

Penulis,



Amri Dian Pratiwi

NIM. 08519131016

**RIAS FANTASI TOKOH RAMPAK PUTRI PENARI PADA PERGELARAN
TATA RIAS
“THE FUTURISTIC OF RAMAYANA”**

Oleh:

**AMRY DIAN PRATIWI
08519131016**

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk: (1) merancang dan menata kostum serta aksesoris yang digunakan oleh Rampak Putri Penari pada pertunjukan tata rias *The Futuristic of Ramayana*, (2) merancang dan menata rias wajah yang digunakan oleh Rampak Putri Penari pada pertunjukan tata rias *The Futuristic of Ramayana*, (3) merancang dan menata rambut yang digunakan oleh Rampak Putri Penari pada pertunjukan tata rias *The Futuristic of Ramayana*, (4) mampu menampilkan tokoh Rampak Putri Penari pada pertunjukan tata rias *The Futuristic of Ramayana*.

Metode pengembangan yang dilakukan ada 4 tahap, (1) mengumpulkan buku-buku tentang Ramayana dan mengkaji tentang Rampak Putri Penari serta mencari sumber ide tentang kostum, (2) menentukan warna riasan dan memilih kosmetika yang akan digunakan, merancang kostum, aksesoris, tata rias wajah, rancangan kostum, dan rancangan pertunjukan, (3) tata rias Rampak Putri Penari menggunakan tata rias fantasi cantik serta penataan rambut Rampak Putri Penari menggunakan bentuk sanggul *topmest* (4) merupakan evaluasi pencocokan antara kostum, aksesoris, tata rias wajah serta penataan rambut.

Hasil dari Proyek Akhir ini adalah: (1) terciptanya rancangan dan kostum fantasi Rampak Putri Penari yang terdiri dari potongan pola *three pieces*, kamsol, serta rok *line”A”* yang dipotong menjadi lima bagian, (2) terciptanya rancangan dan penataan tata rias fantasi cantik Rampak Putri Penari pada pertunjukan *The Futuristic of Ramayana*, serta terjadi perubahan pada warna *eyesahdow* yang seharusnya tidak menggunakan warna merah, pada pertunjukan warna merah digunakan, (3) terciptanya rancangan dan penataan sanggul fantasi Rampak Putri Penari pada pertunjukan *The Futuristic of Ramayana*, (4) terciptanya pertunjukan pertunjukan sendratari Ramayana dengan judul “*The Futuristic of Ramayana*” yang diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada 17 April 2011 pukul 13.00 WIB.

Kata Kunci: Rias Fantasi, tokoh Rampak Putri Penari “*The Futuristic of Ramayana*”.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur yang tiada henti-hentinya untuk Allah SWT yang selalu ada melindungi setiap aku bernafas.

KARYA PROYEK AKHIR INI AKU PERSEMBAHKAN UNTUK:

Ayahanda dan ibu yang saya cintai, dan selalu sabar, yang selalu membimbing saya dan tak hentinya mendoakan agar menjadi orang yang sukses.

Kepada saudara-saudaraku yang selalu mendukung, serta member semangat yang tak pernah lelah.

Semua Dosen Tata Rias dan Kecantikan, terimakasih atas bimbinganya, dan selalu menjadi motivasi untuk menjadi yang lebih baik.

Buat Dosen Pembimbingku tercinta Ibu Yuswati, M. Pd, terimakasih sudah menjadi Dosen Pembimbing yang selalu sabar menghadapi saya, I love u so much.

Temen-temen SRIKANDI RIAS 2008 yang selalu menemaniku semasa kuliah, dan menjadi teman-teman terbaikku yang pernah aku punya.

Saudara–saudaraku di UKM BAND SICMA UNY, yang memberikanku pengalaman dalam kehidupan yang tak ternilai harganya tentang dunia music.

Teman-teman band ku SOPHIA, BEWE FIGHTER, kalian adalah inspirasi alam kehidupanku, serta memberikanku saran yang terhebat dalam perjalananku.

Serta semua sahabat yang tak bisa saya sebut satu persatu. Thankyou so much

Almamaterku Tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan Pergelaran Proyek Akhir ini dengan baik. Pergelaran Proyek Akhir ini merupakan salah satu kegiatan yang wajib dilaksanakan dalam kurikulum Program Studi Teknik Tata Rias dan Kecantikan Jenjang Diploma 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Yang akan ditempuh oleh semua Mahasiswa yang telah selesai melaksanakan perkuliahan.

Selama melaksanakan Pergelaran Proyek Akhir serta menyusun laporan, penulis telah banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta terimakasih atas kemudahan yang diberikan,
3. Noor Fitrihana. M.Eng selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Buasana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
4. Yuswati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
5. Elok Novita, S.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Penguji saat Ujian, terimakasih atas bimbingnya,
6. Yuswati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir terimakasih atas bimbingan untuk menyelesaikan laporan ini,
7. Eni Juniastuti, S.Pd, Selaku Sekretaris Penguji saat Ujian

8. Terimakasih Kepada Keluarga Besar Teater Bayu Badjra, Khususnya Agnes Vila yang telah memerankan Penari Rampak Putri dengan baik,
9. Seluruh dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu,
10. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat yang luar biasa beserta doanya,
11. Semua pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu,

Penulis menyadari akan ketidaksempurnaan dalam penulisan Proyek Akhir ini, baik dalam penulisan kalimat, atau kata-kata, oleh karena itu penulis mengharapkan banyak kritikan dari semua pihak yang membaca, demi perbaikan di dalam laporan Proyek Akhir. Akhir kata penulis mengucapkan, semoga Laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Juni 2012

Amry Dian Pratiwi
NIM. 08519131016

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan	7
F. Manfaat	7
G. Keaslian Gagasan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Alur Cerita.....	9
1. Cerita Singkat Ramayana.....	9
2. Tokoh Penari Putri.....	10
B. Kostum dan Aksesoris.....	11
1. Sumber Ide.....	11
2. Kostum	12
3. Aksesoris	21
C. Tata Rias Wajah.....	21
1. Pengertian Tata Rias.....	21
2. Tujuan Tata Rias Wajah.....	22
3. Jenis Macam Tata Rias Wajah.....	22
4. Pengelompokan Tata Rias.....	23
5. Tata Rias Fantasi Rampak Putri.....	25
6. Koreksi Bentuk Wajah.....	26
7. Kosmetika Tata Rias Wajah Khusus.....	34
8. Peralatan Tata Rias Wajah.....	38
D. Penataan Rambut.....	40
1. Factor Yang Mempengaruhi Tata Rias Rambut.....	40
2. Kosmetika Khusus Tata Rias Rambut.....	42
3. Peralatan Khusus Tata Rias Rambut.....	42
4. Penataan Rambut Rampak Putri pada Pergelaran.....	43

E. Pertunjukan	44
1. Tata Panggung.....	44
2. <i>Lighting</i>	51
3. Tata Musik.....	58
4. Tema Pertunjukan Sendra Tari Ramayana.....	58
BAB III	
A. Sumber Ide Rampak Putri.....	60
B. Konsep Rancangan Kostum dan Aksesoris.....	60
1. Kostum	60
a. Bahan Kostum Rampak Putri.....	63
b. Kamisol.....	63
c. Rok Bawahan.....	64
d. Obi.....	64
e. Selendang/Sampur.....	65
2. Aksesoris	65
a. Gelang Tangan.....	65
b. Kalung.....	65
c. Ating.....	65
d. Kelat Tangan.....	66
e. Hiasan Kuku.....	66
f. Bros.....	66
C. Konsep Rancangan Tata Rias Wajah.....	66
D. Konsep Rancangan Penataan Rambut.....	70
E. Konsep Rancangan Pertunjukan.....	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Kostum dan Aksesoris.....	81
B. Tata Rias Wajah Rampak Putri.....	84
C. Penataan Rambut Rampak Putri.....	86
D. Pertunjukan	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

1. Gb1. Penari Putri Kerajaan.....	13
2. Gb 2. Batik Bucketan.....	20
3. Gb 3. Alas Bedak.....	34
4. Gb 4. <i>Stick Foundation</i>	35
5. Gb 5. Bedak Padat.....	35
6. Gb 6. <i>Eye Shadow</i> Padat.....	36
7. Gb 7. Perona Pipi.....	36
8. Gb 8. Pemulas Bibir.....	37
9. Gb 9. Pensil Garis Bibir.....	37
10. Gb 10. Spons Alas Bedak.....	38
11. Gb 11. Spons Bedak	38
12. Gb 12. Kuas Make Up.....	40
13. Gb 13. Panggung Proscenium.....	46
14. Gb 14. Panggung Arena Tapal Kuda	48
15. Gg 15. Panggung Bentuk “U”	48
16. Gb 16. Panggung Arena Bujur Sangkar.....	49
17. Gb 17. Panggung Arena Bentuk Lingkaran.....	49
18. Gb 18. Konsep Rancangan Kostum Rampak Putri.....	62
19. Gb 19. Rancangan Rias Wajah Rampka Putri.....	67
20. Gb 20. Rias Mata Rampak Putri.....	68
21. Gb 21. Bentuk Alis.....	68
22. Gb 22. Bentuk Bibir.....	69
23. Gb 23. <i>Face Painting</i>	69
24. Gb 24. Sanggul Rampak Putri Tampak Samping.....	70
25. Gb 25. Riasan Mata.....	74
26. Gb 26. Riasan Bulu Mata.....	74
27. Gb 27. Riasan Perona Pipi.....	75
28. Gb 28. Riasan Hidung.....	75
29. Gb 29. Riasan Bibir.....	76
30. Gb 30. <i>Face Painting</i>	77
31. Gb 31. Hasil Penataan Rambut.....	77
32. Gb 32. Hasil Penataan Rambut.....	79
33. Gb 33. Rancangan Kostum Rampak Putri.....	81
34. Gb 34. Hasil Pemakaian Kostum Rampak Putri.....	82
35. Gb 35. Ating Penari.....	82
36. Gb 36. Kelat Bahu Penari dan Gelang Penari.....	83
37. Gb 37. Kuku Penari.....	83
38. Gb 38. Bros Pinggang dan Gelang Kaki.....	83
39. Gb 39. Rancangan Tata Rias Wajah Rampak Putri.....	85
40. Gb 40. Proses Merias Rampak Putri.....	85
41. Gb 41. Hasil Riasan Rampak Putri.....	85
42. Gb 42. Rancangan Penataan Rambut Tampak Samping.....	86
43. Gb 43. Hasil Penataan Rambut Tampak Samping.....	87

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia sangat dikenal oleh masyarakat dunia dari segi budaya serta keseniannya. Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *budayah*, yang dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, hampir disetiap daerah yang ada di penjuru pelosok nusantara mempunyai kebudayaan serta tradisi yang berbeda-beda. Kebudayaan yang mengangkat tentang wayang dan cerita-cerita legenda lambat laun mulai hilang dengan perkembangan budaya yang lebih modern, dengan mengangkat kembali cerita wayang, merupakan salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan yang ada. Salah satu cerita wayang tersebut adalah cerita Ramayana. Legenda Ramayana mempunyai cerita yang sangat mengangkat kebudayaan Indonesia khususnya Jawa, akan tetapi cerita sejarah yang mengangkat tentang kebudayaan tersebut kurang mendapatkan perhatian lebih dikalangan anak muda jaman sekarang yang telah terpengaruh oleh modernisasi global, sehingga perkembangan kebudayaan sendiri kurang terlihat di mata dunia

Cerita Ramayana merupakan sebuah cerita dari India yang diubah oleh Walmiki (Valmiki) atau Balmiki. Cerita Ramayana diperkirakan ditulis oleh Walmiki dari India sekitar tahun 400 SM, yang kisahnya dimulai antara tahun 500 SM sampai 200 SM. Ramayana dibagi menjadi tujuh kitab, yaitu Balakanda, Ayodhyakanda, Aranyakanda, Kiskindhakanda, Sundarakanda, Yudhakanda, dan Uttarakanda. Ramayana Jawa Kuno memiliki dua versi, yaitu Kakawin dan Prosa, yang bersumber dari naskah India yang berbeda. Ramayana sendiri menceritakan tentang kisah perjalanan Rama,

seorang pahlawan yang berasal dari daratan India. Ramayana sendiri menceritakan tentang kisah cinta antara Dewi Shinta dan Rama, cerita cinta yang diuji kesetiaanya Dewi Shinta terhadap Rama yang saat itu diculik oleh Rahwana, raksasa jahat yang mencintai Dewi Shinta. Rahwana sendiri mempunyai kekuatan dan kekuasaan. Kisah Ramayana muncul dalam banyak versi, yaitu antara lain di Vietnam, Kamboja, Laos, Burma, Thailand, Cina, Indonesia maupun di India (tempat asal cerita) sendiri. Kisah ini berkembang di masyarakat Indonesia dalam wujud cerita drama, seperti drama tari. Banyaknya versi yang muncul dari kisah Ramayana akan membuat penonton menjadi bingung, karena tidak adanya kepastian dalam pemilihan versi yang digunakan dalam cerita drama tersebut.

Proyek Akhir ini mengangkat pagelaran drama tari dengan tema *The Futuristic of Ramayana*, yaitu sebuah cerita Ramayana yang dikembangkan dengan drama disertai dengan tari yang dikembangkan menjadi bentuk *futuristic*, *futuristic* sendiri pertamakali dikenalkan oleh penyair Fillipo Thomasso Marinetti di Perancis (1999:172). “futuristic diambil dari kata dasar *future* yang berate akan datang, bakal, calon, waktu yang akan datang” sehingga *futuristic* sendiri merupakan sesuatu yang menuju ke masa modernisasi. Tanpa meninggalkan unsur tradisional, pagelaran ini dibuat seperti dengan cerita aslinya, hanya saja unsure *futuristic* nya disajikan dalam bentuk riasan fantasi dan kostum fantasi pada tokoh tokoh pemainnya. *Futuristic of Ramyana* sendiri dipilih sebagai tema pagelaran karena bertujuan untuk memperkenalkan tradisi kuno kepada generasi muda sekarang untuk lebih mengenal cerita cerita jaman dulu yang dikemas secara modern tanpa harus meninggalkan unsure budaya aslinya.

Drama tari sendiri adalah sebuah pertunjukan yang mengaggumkan dan menawan yang diubah manusia untuk menghasilkan ekspresi jiwa yang di pertunjukan dengan gerakan-gerakan tubuh serta percakapan dalam setiap segmenya. Segmen atau alur cerita merupakan poin dari setiap jalannya cerita di dalam suatu pagelaran drama tari. Segmen atau alur cerita yang akan dipagelarkan dalam drama tari yang berjudul “*The Futuristic Of Ramayana*” terdiri dari 13 segmen atau alur cerita. Segmen tersebut terdiri dari Sayembara, Pasewakan Alengka, Hutan Dandaka, Pemburuan, Jatayu, Goa Kiskenda, Rama Tambak, Argasoka, Pasewakan, Perang Brubuh, Perang Rahwana, Penolakan Sinta dan Sinta Obong.

Tokoh yang diambil pada drama tari Rampak Putri Penari pada Ramayana tersebut adalah seorang putri/penari yang mengiringi Dewi Shinta, tokoh pendukung untuk memunculkan dan menghidupkan dalam cerita Ramayana. Tari sendiri dalam cerita ini mempunyai arti sebagai perempuan dengan jumlah empat orang yang melakukan suatu gerakan untuk mengiringi Dewi Shinta dimanapun Dewi Shinta berada, yang menggambarkan seorang perempuan yang lemah gemulai yang selalu mendampingi Dewi Shinta. Sumber ide tarian ini pada awalnya mengikuti jenis tarian klasik pada cerita jaman dulu yang sudah dikembangkan hingga menuju pada tarian modern (*dancer*). Tokoh penari yang dulunya dalam cerita Ramayana sebagai penari yang lemah gemulai dikembangkan menjadi sebuah tarian yang *energetic* tanpa menghilangkan kesan lemah gemulainya, tarian ini dikembangkan agar menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat luar karena tarian dalam cerita Ramayana tidak harus identik dengan tarian yang tradisional akan tetapi bisa dikemas dalam tarian tradisional tanpa meninggalkan cerita aslinya seorang putri/penari.

Pengembangan tata rias untuk seorang putri/penari tidak meninggalkan kesan klasiknya seorang penari tradisional, tema *futuristic* lah yang diangkat dalam pemilihan jenis tata rias yang digunakan, dengan menggunakan unsur warna perak yang digunakan dalam tata rias wajahnya yang dikombinasikan dengan menggunakan hiasan hiasan pertama untuk menghasilkan kesan *futuristic* nya lebih terasa, pemilihan sanggul dengan menggunakan model sanggul *top mest* pada dasarnya untuk menonjolkan karakter Rampak Putri Penari tersebut agar lebih terlihat dinamis dalam setiap gerakan tarinya dan tidak terlihat seperti sanggul tradisional. *Body painting* yang ditonjolkan menggunakan desain bunga-bunga perak dengan tetap mengangkat tema *futuristicnya* menuju kewarna keperakan. Dengan dikembangkannya setiap kisah dari cerita Ramayana tersebut diharapkan masyarakat luas mau mempelajari dan melestarikan kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia agar kebudayaan dari dalam negeri kita sendiri ini tidak punah serta mampu diterima dimata dunia.

Sama seperti dengan halnya tata rias wajah, kostum juga mempunyai peran penting dalam setiap pertunjukan adalah unsur pendukung dalam suatu pementasan atau pagelaran. Pada dasarnya kostum yang digunakan tidak pernah berubah, hanya saja masyarakat pada umumnya mudah bosan dengan penampilan kostum yang monoton dalam suatu pertunjukan pagelaran. Pada pertunjukan *The Futuristic of Ramayana* Rampak Putri Penari menggunakan kostum penari pada umumnya yang di kembangkan dengan bentuk kostum yang lebih modern, kostum *two piece* yang digunakan dalam kostum untuk Rampak Putri Penari ini,atasan bustier perpaduan antara warna perak dengan tambahan batik pekalongan dengan warna dasar biru tua, bawahan dengan bentuk

rok mini yang dikelilingi dengan slempangan slempangan panjang, penggunaan payet warna perak menambah kesan *futuristic* nya lebih kental.

Unsur lain yang sama pentingnya dalam pegelaran drama tari yaitu tata cahaya atau *lighting*. *Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini dimaksudkan untuk menerangi panggung sebagai pendukung suatu pementasan. Warna cahaya yang dikeluarkan dari lampu dapat bermacam-macam jenisnya, itu sebabnya warna dari cahaya lampu dapat mempengaruhi hasil *make up*. Sering kita ketahui hasil riasan atau *make up* panggung pada suatu pemeran tokoh terlihat pucat, wajah pemain terlihat mengkilat. Hal ini dapat disebabkan selain efek dari *base make up* juga efek dari *lighting*, selain itu penggunaan warna-warna *eye shadow* yang tidak memiliki unsur dari *make up* panggung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Indonesia mempunyai beragam kesenian akan tetapi kurang untuk mengembangkannya
2. Perkembangan jaman yang semakin modern, menyebabkan seni pertunjukan klasik ditinggalkan para remaja
3. Minat menonton Sendratari Ramayana mulai menurun dikalangan remaja karena banyak hiburan yang lebih modern.
4. Tata rias yang klasik akan mempengaruhi menuju tata rias yang modern.
5. Penataan sanggul yang ringan untuk dapat menyelaraskan dan untuk kenyamanan gerakan penari.
6. Sulitnya memodifikasi kostum wayang orang yang klasik dirubah menjadi kostum penari yang modern.
- 7.

C. Batasan Masalah

Proyek akhir ini hanya dibatasi pada permasalahan mendisain dan penerepan yang terletak pada tata rias, kostum, penataan rambut dan *body painting*.

1. Kostum Rampak Putri Penari yang menuju pada modern (*futuristic*) tanpa meninggalkan kesan klasiknya dan masih menggunakan unsur batik pada busananya, serta menambahkan warna-warna perak.
2. Rampak Putri Penari pengiring Dewi Shinta mempunyai kepribadian yang anggun dan lemah gemulai yang diwujudkan dengan tata rias fantasi seorang penari modern, dengan mengacu riasan menuju ke *futuristic* dengan warna-warna perak dan kemiliniuman pada riasan wajahnya, serta meninggalkan kesan pakemnya.
3. Penataan rambut yang menggunakan penataan rambut *top mest* dengan penambahan asesoris yang mempunyai unsur *futuristic*.
4. Pergelaran ini mengangkat tema *The Futuristic of Ramayana*, dengan mengutamakan warna silver pada semua pertunjukanya.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan apa yang telah penulis kemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mendesain serta memilih kostum *futuristic* tokoh Rampak Putri Penari?
2. Bagaimana mendesain dan menata rias fantasi *futuristic* tokoh Rampak Putri Penari?
3. Bagaimana mendesain dan menata sanggul fantasi *futuristic* tokoh Rampak Putri Penari?

4. Bagaimana mendesain pertunjukan sendratari Ramayana secara *futuristic*?

E. Tujuan

1. Mampu mendesain kostum *futuristic* yang digunakan tokoh Rampak Putri Penari.
2. Mampu mendesain tata rias fantasi *futuristic* yang digunakan tokoh Rampak Putri Penari.
3. Mampu mendesain penataan sanggul fantasi *futuristic* yang digunakan tokoh Rampak Putri Penari.
4. Mampu mendesain pertunjukan sendratari Ramayana secara *futuristic*.

F. Manfaat

Proyek Akhir yang mengangkat tema “*The Futuristic of Ramayana*” diharapkan dapat memberi manfaat.

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah ilmu pengetahuan tentang sejarah cerita-cerita Ramayana dan cerita yang lainnya.
 - b. Mendapatkan pengalaman-pengalaman tentang proses pembuatan pagelaran sendra tari Ramayana.
 - c. Memiliki pengalaman bersosialisasi dengan dunia teater.
 - d. Memiliki wawasan tentang tata panggung, *lighting*, dekorasi dan lainnya yang berhubungan dengan perlengkapan pagelaran.
 - e. Mampu meningkatkan sikap profesional kerja dalam sebuah *event*.
2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Terjalin hubungan kerjasama yang baik antara Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Negeri Yogyakarta dengan pihak-pihak sponsor yang bersangkutan.
- b. Mengetahui tingkat kemajuan kebudayaan-kebudayaan dalam negeri guna mengacu proses pengetahuan didalam dunia pendidikan.
- c. Sebagai bahan masukan dan evaluasi mata kuliah yang ada pada Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Negeri Yogyakarta.

G. Keaslian Gagasan

Penulisan Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Fantasi Putri Penari pada Pagelaran Tata Rias "*The Futuristic of Ramyana*" yang mendapatkan sumber ide dari seorang penari kerajaan, dan penulis mengembangkan masalah fantasi dari Putri Penari melalui Tata Rias, Penataan Sanggul, Kostum dan Aksesoris, semua ide yang dikembangkan penulis akan mewujudkan sebuah hasil karya yang belum pernah dibuat oleh siapapun sebelumnya dan sebagai bukti keaslian dari pembuatan proyek akhir ini.

BAB II **KAJIAN TEORI**

A. Alur Cerita

1. Cerita Singkat Ramayana

Di sebuah negeri yang bernama Mantili ada seorang puteri nan cantik jelita bernama Dewi Shinta. Dia seorang puteri raja negeri Mantili yaitu Prabu Janaka. Suatu hari sang Prabu mengadakan sayembara untuk mendapatkan sang Pangeran bagi puteri tercintanya yaitu Shinta, dan akhirnya sayembara itu dimenangkan oleh Putera Mahkota Kerajaan Ayodya, yang bernama Raden Rama Wijaya. Namun dalam kisah ini ada juga seorang raja Alengkadiraja yaitu Prabu Rahwana, yang juga sedang kasmaran terhadap Dewi Shinta. Dalam sebuah perjalanan Rama dan Shinta dan disertai Lesmana adiknya, sedang melewati hutan belantara yang dinamakan hutan Dandaka, si raksasa Prabu Rahwana mengintai mereka bertiga, khususnya Shinta. Rahwana ingin menculik Shinta untuk dibawa ke istananya dan dijadikan istri, dengan siasatnya Rahwana mengubah seorang hambanya bernama Kala Marica menjadi seekor kijang kencana. Dengan tujuan memancing Rama pergi memburu kijang jadi-jadian itu, karena Dewi Shinta menginginkannya, dan memang benar setelah melihat keelokan kijang tersebut, Shinta meminta Rama untuk menangkapnya. Karena permintaan sang istri tercinta maka Rama berusaha mengejar kijang seorang diri sedang Shinta dan Lesmana menunggu hasil perburuan Rama. Shinta khawatir dengan keadaan Rama yang tak kunjung datang, akhirnya Shinta menyuruh Lesmana untuk menyusul Rama, Lesmana pun kemudian menyusul Rama, akan tetapi Lesmana memberikan pelindung kepada Shinta, guna menjaga keselamatan Shinta yaitu dengan membuat lingkaran magis. Dengan lingkaran ini

Shinta tidak boleh mengeluarkan sedikitpun anggota badannya agar tetap terjamin keselamatannya, setelah Lesmana pergi Rahwana pun berusaha menculik Shinta dengan merubah wujudnya menjadi seorang Brahmana tua, Shinta merasa kasihan terhadap Brahmana Tua, akhirnya Shinta mengulurkan tanganya dan keluar dari lingkaran magis yang dibuat oleh Lesmana, akhirnya Shinta pun diculik oleh Rahwana dan di bawa ke Alengka, disaat Shinta di Negara Alengka datang Hanoman untuk menyampaikan pesan sebagai utusanya Rama, kemudian Hanoman mengobrak abrik taman Argasoka, kemudian Rahwana membakar Hnoman dan Hanoman berhasil melolosakan diri, Hanoman pun menceritakan semua kejadian itu dan akhirnya Rama kemudian datang di Negara Alengka untuk merebut Shinta Kembali, terjadilah pertempuran dan dimenangkan oleh Rama, setelah Rama bertemu dengan Shinta kembali, Rama menolak Shinta yang menganggap bahwa Shinta sudah tidak suci lagi selama Shinta berada di kerajaan Alengka, maka Rama meminta bukti kesuciannya, yaitu dengan melakukan bakar diri. Karena kebenaran kesucian Shinta dan pertolongan Dewa Api, Shinta selamat dari api. Dengan demikian terbukti bahwa Shinta masih suci dan akhirnya Rama menerima kembali Shinta dengan perasaan haru dan bahagia. Dan akhir dari kisah ini mereka kembali ke istana masing-masing. (www.CeritaRamayana.com)

2. Tokoh Penari Putri

Tokoh Rampak Putri Penari muncul dalam 3 kerajaan yang berbeda, yaitu sebagai penari pengiring Dewi Shinta. Penari Putri muncul di kerajaan Manthili, Alengka, dan kerajaan khayangan sebagai dayang-dayang pengiring Shinta. Rampak Putri Penari ini adalah tokoh pendukung dalam cerita *The Futuristic of Ramyana* ini, yaitu

berperan mendampingi Shinta atau dayang - dayang, Penari Putri dalam kerajaan Manthili berperan sebagai penjaga Gandewa pusaka berupa panah, sedangkan di kerajaan Alengka Penari Putri berperan sebagai dayang untuk mendampingi Dewi Shinta ketika di Taman Argo Soko agar Dewi Shinta terhibur.

Rampak Putri Penari juga berperan sebagai putri khayangan saat akan mengiring arwah Kumbakarna naik ke kahyangan. Peran Penari Putri yang terakhir adalah sebagai dayang saat mengeringi pertemuan kebahagiaan antara Pangeran Rama Wijaya dengan Dewi Shinta.

B. Kostum dan Aksesories

1. Sumber Ide

a. Pengertian Sumber Ide

Dalam menciptakan suatu desain baru, seorang desainer dapat melihat dan mengambil berbagai objek sebagai sumber ide objek tersebut dapat berupa benda alam atau benda yang diciptakan manusia. Sumber ide merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk memperoleh hasil pengembangan yang lebih bagus dari sebelumnya (Sri Andita Kamil, 1986: 32).

b. Sumber Ide Penari Putri Kerajaan

Menciptakan sebuah kostum dan aksesories dalam sebuah pertunjukan diperlukan sebuah kostum dan aksesories untuk menunjang sebuah pertunjukan, kostum sangat penting karena akan memperlihatkan watak tokoh yang akan diperankan.

Sebuah rancangan baik kostum maupun aksesories, diperlukan sumber ide dari cerita untuk menciptakan pemain dan juga mengetahui jalan cerita dari

sebuah pertunjukan tersebut. Sumber ide dari Penari Putri adalah sebagai dayang kerajaan.

Pagelaran Ramayana *Futuristic* ini mengambil tema futuristic yang berarti perwujudan kejaman modern, kemilauan atau millennium, *futuristic* terkenal lebih menggunakan bahan-bahan logam seperti perak. Alur cerita harus dimengerti dahulu untuk membuat sebuah rancangan baik kostum dan aksesoris, tata rias wajah, penataan rambut dan penampilan pagelaran juga harus diikuti dengan tema yang diambil, hanya penyajiannya saja yang diubah dari cerita Ramayana asli menjadi cerita Ramayana yang Futuristik.

2. Kostum

a. Sumber Ide Kostum

Rancangan Kostum Penari Putri mengambil sumber ide dari penari-penari kerajaan yang pada umumnya menggunakan kain bawahan dan kamsol pada atasnya, yang hanya di modifikasi sesuai dengan tema yang digunakan yaitu *futuristic*, serta tidak meninggalkan kain batik.



Gambar 1 Penari Putri Kerajaan
([www. Penarikerajaan.com](http://www.Penarikerajaan.com))

b. Pengertian Kostum

Disain berasal dari bahasa Inggris yaitu *Design*. Desain dapat diartikan rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau manusia, yang dapat dirasakan oleh manusia. Khususnya mengenai desain kostum yang mempunyai pengertian rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk siluet, ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. (Drs. Afifah. A. Riyanto, M. Pd., 2003:1).

Busana dan kostum mempunyai arti yang bisa disamakan, hanya saja kostum mempunyai pengertian yang lebih khusus daripada busana, karena kostum tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi kostum merupakan pakaian untuk mengesankan penonton dan untuk menolong pemain dalam mengungkapkan watak dari tokoh yang dibawakan.

c. Penggolongan Kostum

Kostum mempunyai berbagai ciri khasnya tersendiri, sehingga seseorang yang memakai kostum akan menampilkan watak dari seseorang tersebut, dan kostum sendiri dapat digolongkan menjadi:

- 1) Kostum historis, tipe kostum dalam setiap periode tertentu, menurut sejarah yang sejalan dengan cerita yang dibawakan.
- 2) Kostum modern, yaitu kostum yang sedang digunakan pada zaman sekarang, kostum yang sering digunakan dalam keseharian.
- 3) Kostum nasional, yaitu kostum yang memberikan ciri khas dari suatu Negara tertentu

- 4) Kostum tradisional atau kostum daerah, kostum yang mencerminkan karakteristik dari suatu daerah tertentu.
- 5) Kostum fantasi, yaitu kostum yang dibuat dari pengembangan kostum sehari-hari yang dirancang sesuai dengan imajinasi seorang perancang kostum fantasi.

Pada pagelaran drama tari *The Futuristic of Ramayana* kostum rampak putri penari memodifikasi kostum tradisional untuk menjadi lebih modern menggunakan kostum fantasi yang dirancang menggunakan desain desain yang menuju ke kegemerlapan, sehingga kostum tersebut terlihat lebih indah pada saat dipanggong, serta menggunakan batik motif Pekalongan sebagai bahan utamanya.

d. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain terdiri atas beberapa macam, unsur-unsur desain antara lain meliputi :

1) Garis/*line*

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung/*curve* atau lurus/*straight*. Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

Pada tokoh rampak putri ini, yang menggunakan unsure desain (garis) adalah pada rias wajah dengan menggunakan garis lengkung pada mata dan pada hiasan sulur-sulurnya yang mengandung arti kelemahan lembutan

seorang rampak putri dan kelemahan gemulaian dalam menyampaikan tariannya.

2) Bentuk/*shape*

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak/*rectangle*, lingkaran/*circle*, dan segitiga/*triangle*. Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

3) Huruf/*character*

Direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C.

4) Simbol/*symbol*

Direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

5) Bentuk Nyata/*Form*

Bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

Penerapan bentuk pada tokoh rampak putrid ini diterapkan pada hiasan payet pada busana fantasinya, yang berbentuk lingkaran-lingkaran dengan mengkombinasikan unsure-unsur dari garis yang melengkung.

6) Tekstur/*Texture*

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.

Tekstur yang diterapkan pada tokoh rampak putri ini adalah tekstur pada riasan wajah yang lembut yang menggambarkan seorang penari yang lembut.

7) Ruang /*Space*

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek/*figure* dan latar belakang/*background*.

8) Ukuran/*Size*

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini akan menciptakan kontras dan penekanan/*emphasis* pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

Penerapan ukuran pada rampak putri ini terjadi pada ukuran kostum yang dikenakan tokoh rampak putri ini, serta ukuran pada arias wajah agar sesuai dengan jarak panggung.

9) Warna/*color*

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain, dalam riasan wajah serta dalam pembuatan kostum, warna sangat berperan penting pada setiap suatu pertunjukan. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat.

Warna memiliki daya tarik tersendiri, kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan menarik. Warna membuat suatu lebih indah, maka dari itu warna sangat penting dalam dunia seni, seni rupa, rias wajah, dan lainnya. Teori warna dapat digolongkan menjadi:

- (a) *Akromatis*, yaitu warna yang terdiri atas warna hitam, putih dan abu-abu, warna-warna tersebut biasa berfungsi sebagai: penetral, pemberi tekanan dan melemahkan.
- (b) *Kromatis*, yaitu sekelompok warna yang mempunyai beberapa tingkatan, yaitu:
 - (1) warna *primer* atau warna pokok, yaitu warna yang terdiri dari: merah, kuning, biru
 - (2) warna sekunder, yaitu hasil dari dua pencampuran warna pokok yang menggunakan perbandingan yang sama, misalnya: hijau (biru dengan kuning)
 - (3) warna *tertier*, yaitu hasil pencampuran antara dua warna sekunder dalam perbandingan yang sama.
 - (4) warna *manokromatis*, adalah warna dengan 9 tingkatan 1 warna yang dicampur dengan warna yang lebih tua atau lebih muda.

Warna mempunyai beberapa arti dan makna dalam setiap bentuk dari warna tersebut, arti dan makna warna antara lain :

- i. Putih adalah warna yang dapat memberikan kesan hangat, tenang, dan netral yang memberikan arti suci, bersih.
- ii. Hitam adalah warna yang memberikan kesan gelap, suram, misterius, serta memberikan kesan keangkuhan dan kekuatan.
- iii. Biru adalah warna yang menghadirkan kesejukan, ketenangan dan santai.
- iv. Hijau adalah symbol dari alam kehidupan, menghadirkan kesejukan dan kesegaran.
- v. Kuning adalah warna yang memiliki sifat yang dapat meningkatkan energy, menennagkan hati, optimis dan riang gembira.
- vi. Oranye adalah warna yang mempunyai arti sifat dinamis, berenergi dan seimbang.
- vii. Ungu dalah warna yang mempunyai arti sifat romantic, elegan, mewah dan anggun.
- viii. Merah yaitu warna yang mempunyai arti sifat berenergi, semangat, dan bisa juga diartikan sebgai sifat kejahatan, pemaarah.

10) Makna dan Corak Kain

Dalam keindahan busana serta pada saat perancangan desain kostum, corak kain sangat ditentukan dalam pembuatan kostum. Dari segi

ukuran corak dibagi dalam golongan, corak fauna atau binatang, flora atau tumbuh-tumbuhan, geometris atau ilmu ukur, alam dan pemandangan abstrak, banyaknya yang dapat dipakai untuk sebuah gaun, blus atau korak. (Ny. Wasis Rusbani, 1985:78).

(a) Macam-macam Kain

Kain mempunyai banyak macam dan bentuk, serta mempunyai serat yang berbeda dalam setiap jenis kainnya, mulai kain yang berbahan dasar sutera, *chiffon*, saten, tenun, rajutan dan berbagai jenis lainnya, macam-macam dasar kain tersebut dapat dikembangkan menjadi sebuah kain dengan jenisnya masing-masing, fungsi dari kain sangat beragam yang tujuan akhirnya dapat dastukan dalam komponen pembuatan kostum atau busana.

(b) Kain batik

Kata batik berasal dari kata bahasa Jawa “*amba*” yang berarti menulis titik. Batik berasal dari kain mori yang sebelumnya sudah diberi pola tertentu, lalu dilekatkan *malam* cair panas menggunakan *canting*. Batik mempunyai makna yang mempunyai gambaran identitas.

Dan kain batik bucketan yang menjadi bahan utama kostum Putri Penari ini dulunya berasal dari kata *Bouquet* yang berarti karangan bunga, dengan menggunakan latar belakang jaman dulunya batik lasem.



Gambar 2 Batik Bucketan
(Dokumentasi Galeri Batik, 2011)

(c) Penerapan Rancangan

Pembuatan kostum Putri Penari ini akan dibuat berdasarkan peran yang dilakoni tokoh Putri Penari dalam cerita tersebut, yang mempunyai 3 ciri khas yang berbeda. Pemilihan warna menjadi salah satu untuk pembuatan kostum agar kesan *futuristic* nya dapat terlihat, serta corak-corak kain yang dipakai serta bahan dasarnya kain menjadi penunjang utama untuk kenyamanan Putri Penari.

Semua unsur-unsur tersebut harus menjadi satu kesatuan yang dapat mendukung keserasian penampilan keseluruhan kostum dari peran yang akan dilakoni yaitu Putri Penari.

3. Aksesoris

Aksesoris adalah kelengkapan pada sebuah kostum yang fungsinya untuk memperindah kostum agar terlihat lebih menarik, seperti kalung, cincin, anting, brooch, tiara dan aksesoris lain ketika memakai kostum sesuai dengan peran yang ada.

Pembuatan aksesoris pada tokoh Putri Penari harus bisa memberikan kesan ciri khas seorang penari kerajaan yang anggun, membutuhkan bahan dan warna yang sama dengan kostum agar terlihat lebih serasi dan sesuai dengan riasan fantasi yang digunakan oleh tokoh Rampak Putri Penari.

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan aksesoris yang berbentuk cincin, gelang, anting atau tiara biasanya menggunakan bahan yang terbuat dari logam, seperti emas, perak, kuningan, ataupun aksesoris bisa berbahan dasar kain dan dibentuk sehingga terbentuk sebuah hiasan yang lebih indah dan sesuai dengan kostum yang digunakan.

Pembuatan rancangan aksesoris dan bahan untuk aksesoris harus disesuaikan dengan peran yang dilakoni oleh tokoh Rampak Putri Penari yang mempunyai 3 ciri khas dalam setiap segmen yang diperankan.

C. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *make-up* yang benar akan menutupi beberapa kekurangan dan menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah (Asi Tritanti, 2007:1).

2. Tujuan Tata Rias Wajah

Tujuan tata rias wajah menurut Asi Tritanti secara umum adalah dapat merias wajah dengan baik untuk diri sendiri maupun orang lain sesuai karakter wajah dan kesempatan yang akan dihadiri, dan menyesuaikan dengan karakter wajah dan kesempatan yang akan dihadiri, yang kemudian akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Menonjolkan kecantikan wajah secara alami dengan penambahan rias dan pengurangan rias wajah secara tepat.
- b. Mengoreksi bagian dan bentuk wajah menjadi lebih baik, sehingga kekurangan pada wajah dapat disamarkan menjadi lebih baik.
- c. Dapat mempraktekan rias wajah untuk kesempatan pagi, sore atau malam hari secara lengkap dengan tindakan pengkoreksian bentuk dan bagian wajah yang kurang proporsional. (Asi Tritanti, 2007:2).

3. Jenis dan Macam Tata Rias Wajah

Kecantikan merupakan sesuatu yang indah, kecantikan lebih tertuju pada wajah, dengan sedikit memberikan kosmetik untuk menutupi kekurangan, pada dasarnya tata rias wajah terbagi menjadi tiga yaitu :

- a. Tata rias untuk pagi hari, yaitu merupakan tata rias minimalis dengan hasil riasan yang natural dan alami. Pemilihan warna yang digunakan memberikan kesan segar.
- b. Tata rias wajah untuk siang hari, yaitu hampir sama dengan tata rias untuk pagi hari, namun warna yang digunakan sedikit lebih tajam.
- c. Tata rias wajah untuk malam hari, yaitu tata rias yang umunya lebih tebal dalam penggunaan kosmetiknya, serta pemilihan warna terkesan lebih tajam dan mengkilat. (Asi Tritanti, 2007:4).

4. Pengelompokan Tata rias

- a. Rias Wajah Panggung

Rias wajah panggung (*stage make up*) termasuk dalam tata rias wajah untuk malam hari, yang sudah dikembangkan sejak jaman romawi untuk suatu pertunjukan. Tata rias ini dipakai para pemain sandiwara, penyanyi dan penari.

Dalam pengertian lain, tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini dilihat untuk jarak jauh dibawah sinar lampu yang terang (*spot light*) . Kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. “Rias wajah panggung termasuk riasan wajah malam yang dikembangkan dari tata rias yang dikenakan pemain pada pertunjukan atau opera atau pagelaran lain” (Herni Kusantati,dkk,2009:47).

Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta untuk menampilkan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Merias wajah panggung memiliki prinsip dasar (Herni Kusantati,dkk,2009:48), yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Jarak panggung. Hal ini sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan rias wajah.
- 2) Lampu (*lighting*). Warna lampu yang digunakan untuk penerangan panggung sangat mempengaruhi riasan wajah dalam menentukan peronamata dan perona bibir.

- 3) Media yang digunakan untuk pertunjukan. Pertunjukan yang menggunakan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan pencahayaan sehingga rias wajah tidak terlalu tebal, akan tetapi untuk pentas tertutup dengan pencahayaan lampu yang cukup, menuntut rias wajah yang lebih tebal.
- 4) Penggunaan alas bedak dalam tata rias wajah panggung menggunakan alas bedak yang tahan air (*waterproof*). Penggunaan alas bedak ini dimaksudkan agar dapat riasan wajah yang lebih tahan lama.
- 5) Penggunaan bedak dengan kadar pigmen yang rendah. Penggunaan bedak ini dimaksudkan agar tidak terjadi perubahan warna riasan pada wajah dan tidak terjadi penegasan corak warna dasar.

b. Tata Rias Wajah Fantasi

Tata Rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut dengan rias karakter khusus karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistis tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak nyata, atau perwujudan khayalan seorang perias yang ingin melukiskan angan-angan berupa khayalan, seperti perwujudan seorang putri duyung, putri matahari atau yang lainnya.

5. Tata Rias Fantasi Putri Penari

Tokoh dalam pagelaran tata rias *'The Futuristic of Ramayana'* ini memiliki karakter yang berbeda-beda. Yang perlu diperhatikan dalam tata rias fantasi dalam suatu pagelaran adalah tema yang diambil.

Tokoh Rampak Putri Penari dalam pagelaran ini menggunakan riasan fantasi yang menonjolkan seorang penari yang lemah lembut dan baik hati, serta tetap terlihat *glamour* dan anggun dalam setiap peran yang dimainkan.

Rias raga atau *body painting* pada rias fantasi unsur penunjang dalam rias wajah fantasi. Gambar-gambar rias raga menunjukkan sifat dan karakter yang akan dimainkan. Sebagai suatu keutuhan penampilan yang serasi, rias raga tentulah sangat erat hubungannya dengan riasa wajah dan kostum yang dipilih.

Rancangan Tokoh Putri Penari ini menggunakan rias raga pada seluruh tubuh menggunakan motif garis lengkungan (sulur).

6. Koreksi Bentuk Wajah

Bentuk wajah merupakan salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan dalam tata rias wajah, karena setiap orang memiliki bentuk wajah yang unik dan berbeda. Secara umum terdapat beberapa tipe bentuk wajah, bentuk wajah oval, bulat, persegi, buah pear, panjang, diamond, segi tiga, dan hati/segi tiga terbalik. Tipe bentuk wajah ditentukan oleh kedudukan dan menonjolnya tulang-tulang wajah. Berikut adalah ciri-ciri yang bisa membantu dalam mendiagnosa kulit wajah.

a. Normal

Mempunyai tekstur halus, segar, kental, lentur, memiliki pori-pori yang rapat, daerah T (dahi, hidung dan dagu) terkadang merupakan kombinasi antara kulit kering atau berminyak.

b. Kering

Mempunyai tekstur kulit kasar, kusam, bersisik, dan agak kasar, terkadang jugaterlihat kerutan dan garis-garis halus pada bagian tertentu diwajah.

c. Berminyak

Kulit terlihat tebal, pori-poriwajah tampak lebar,kulit terasa kasar dan permukaan kulit terlihat mengkilat, terutama daerah dahi, hidung dan dagu. (Asi Tritanti, 2007:15).

Penentuan dari jenis kulit ini akan sangat membantu dalam pemilihan kosmetika yang akan dipakai ketika merias wajah. Selain menentukan jeniskulit, perlu diketahui juga tentang macam-macam dari bentuk wajah, bentuk mata dan bentuk alis, bentuk hidung, bentuk bibir dan juga bentuk dagu, serta cara mengoreksinya. Koreksi wajah mempunyai tujuan agar bisa mengoreksi kekurangan dan kelebihan wajah.

a. Bentuk Wajah

1) Bentuk Wajah Segitiga

Bentuk wajah ini memiliki ciri bagian dahimenyempit, sedangkan pada bagian pipi dan dagu melebar. Adapun cara pengoreksianya adalah pada bagian bawah rahang ditutup dengan alas bedak berwarna tua, agar dahi sempit, tampak agak lebar, bagian ini diberi alas bedak yang berwarna agak terang . kedua pipi diberi pemerah pipi dengan arah vertical. (Nelly Hakim, Dkk, 1998:131)

2) Bentuk Wajah Bulat

Bentuk wajah bilat meiliki perbandingan tinggi dan lebar wajah hampir sama dengan pipi agak lebar. Bila dilihat keseluruhan seperti lingkaran.

Adapun cara mengoreksinya adalah bagian pipi ditutup dengan bayang gelap dengan alas bedak gelap. Dagunya yang pendek diberi alas bedak berwarna lebih terang. Untuk memberikan kesan oval dengan memberikan pemerah pipi dengan arah vertical. (Nelly Hakim, Dkk, 1998:129).

3) Bentuk Wajah Panjang

Bentuk wajah ini mempunyai ciri agak panjang dan berbentuk persegi dengan dahi, tulang pipi dan dagu sama lebar. Adapun koreksinya adalah di depan kedua telinga diberi alas bedak diberi warna lebih terang. Dagunya yang panjang ditutupi dengan alas bedak yang lebih gelap. Untuk mengurangi kesan panjang pada dagu diberikan pemerah pipi dengan arah pengolesan horizontal. (Nelly Hakim, Dkk, 1998:129)

4) Bentuk Wajah Belah Ketupat

Bentuk wajah yang memiliki ciri bagian dahi dan dagu menyempit, namun bagian pipi melebar dengan tulang pipi agak tinggi. Cara mengoreksi bentuk wajah ini adalah di daerah tulang pipi ditutup dengan shading dengan arah memanjang vertical, dagunya yang panjang juga ditutup dengan shading, pada kedua sisi dahi dan rahang diberikan alas bedak yang lebih terang. (Nelly Hakim, Dkk, 1998:130)

5) Bentuk Wajah Segitiga Terbalik

Wajah dengan bentuk segitiga terbalik mempunyai ciri dahi terlihat lebar namun tulang pipi tampak tinggi, bagian dagu meruncing dan ramping, untuk mengoreksinya adalah dengan pemberian *shading* pada bagian dagu yang

panjang dan dahu yang melebar dengan alas bedak warna coklat tua untuk memberikan kesan menyempitkan.

Pemberian *tint* pada rahang yang sempit untuk memberikan kesan melebar dengan alas bedak warna cerah untuk memberikan kesan luas. (Nelly Hakim, Dkk, 1998:131).

6) Bentuk Wajah Persegi

Bentuk wajah persegi adalah bentuk wajah yang memiliki bentuk dahi dan tulang pipi yang sama lebar, kemudian bagian dagulebar dan cenderung berbentuk persegi dengan rahang menonjol. Rahang yang lebar ditutup dengan alas bedak lebih tua. Didepan telinga kanan dan kiri diberi alas bedak yang lebih muda. Supaya dagu terlihat panjang berikan alas bedak berwarna lebih terang agar wajah tampak oval, kedua pipi dioleskan pemerah pipi dengan arah pengolesan vertical. (Nelly hakim, Dkk, 1998:130).

b. Bentuk Alis

Bentuk alis memiliki 6 bentuk, tujuan dari mengoreksi alis ini, agar menyesuaikan bentuk alis yang kurang rapi.

1) Alis Menurun

Bentuk alis menurun, wajah akan tampak sedih atau tua, untuk mengoreksinya rambut-rambut yang menurun dicabuti. Dan bentuk ujung alis yang sempurna dengan cara digambar menggunakan pensil alis.

2) Alis Melengkung

Pada bentuk ini, alis terlalu melengkung, dan dapat dikoreksi dengan cara rambut-rambut dicabuti pada bagian ujung alis, dan pada pangkal alis

dicabuti, kemudian bentuk alis yang lebih lurus dan digambar dengan menggunakan pensil alis.

3) Alis Mendatar

Untuk mengoreksi bentuk alis lurus, rambut –rambut pada pangkal alis dan pada bagian perut alis bagian bawah dicabuti dan kemudian alis digambar menggunakan pensil alis.

4) Alis Besar

Pada alis dibuat pola terlebih dahulu, kemudian rambut-rambut yang terdapat diluar pola dicabuti sehingga terbentuk alis yang ideal dan di bentuk menggunakan pensil alis.

5) Alis Berdekatan

Pangkal alis yang terletak sangat berdekatan menimbulkan seolah olah orang tersebut berwatak judes, maka harus diperbaiki dengan cara mencabuti rambut-rambut dikedua pangkal alis supaya jarak antara kedua pangkal alis tampak lebih renggang. (Nelly Hakim, Dkk, 1998:132).

c. Bentuk Mata

Bentuk mata mempunyai 8 bentuk dan cara mengoreksinya, tujuan dari mengoreksi bentuk mata ketika merias wajah adalah menyesuaikan bentuk mata agar hasil ketika merias mata bisa terlihat normal.

1) Bentuk Mata Ideal

Bentuk mata ideal tetap memerlukan riasan, bentuk mata ini tidak memerlukan koreksi, hanyacukup diria untuk mempertegas bentuk mata sehingga kecantikannya tetap terlihat.

2) Bentuk Mata Sipit

Bentuk mata sipit akan dikoreksi dengan teknik gradasi warna yaitu memberikan warna yang paling gelap pada kelopak mata dan semakin terang menuju kepuncak tulang mata.

3) Bentuk Mata Menurun

Tutupi sudut mata yang mmenurun dengan alas bedak atau penyamar noda yang setingkat lebih terang dari warna alas bedak. Buat bingkai mata dengan sudut luar mata ditarik kearah atas.

4) Bentuk Mata Cembung

Baurkan pemulas mata dengan arah ditarik keluar pada sudut mata sebelah luar secara mendatar. Warna terang dipulaskan pada kelopak mata dan bingkai mata dibuat tipis dengan warna coklat alami.

5) Bentuk Mata Besar dan Bulat

Baurkan pemulas mata dengan arah ditarik keluar pada sudut mata sebelah luar secara mendatar. Warna terang dipulaskan pada kelopak mata dan bingkai mata dibuat tipis dengan warna coklat alami.

6) Bentuk Mata Cekung

Berikan pemulas mata dengan warna ternag pada kelopak mata dibawah pangkal alis, kemudian warna terang dan mengkilat pada kelopak mata dan puncak tulang mata.

7) Bentuk Mata Terlalu Dekat

Berikan pemulas warna terang pada kelopak mata dibawah pangkal alis. Baurkan pemulas mata pada sudut bagian luar mata menarik kearah luar.

8) Bentuk Mata Berjauhan

Berikan pemulas mata warna gelap pada kelopak mata dibawah pangkal alis sebelah kanan dalam kerah hidung. Baurkan pemulas mata pada sudut mata sebelah luar kearah dalam. (Asi Tritanti, 2007:24).

d. Bentuk Hidung

Bentuk hidung mempunyai tiga jenis yang harus dikoreksi ketika merias wajah, tujuan dari mengkoreksi bentuk hidung ini adalah agar bentuk hidung yang kurang sesuai bisa tampak normal ketika merias.

1) Hidung yang Panjang

Aplikasikan pada kedua sisi hidung warna yang agak gelap (*shadding*) tetapi tidak perlu sampai keujung hidung dan pada bagian batang hidung (tengah) diaplikasikan sedikit warna terang (*highlight*)

2) Hidung yang mencuat keatas

Sapukan *shadding* tipis dan alami pada jalur tengah punggung hidung sampai pada ujung hidung.

3) Hidung yang terlalu pendek

Kedua belah sisi hidung diaplikasikan warna gelap (*shadding*) dan pada bagian tengah batang hidung sampai keujung hidung diaplikasikan dengan bedak dasar yang warnanya terang. (Nelly Hakim, Dkk, 1998:134)

e. Bentuk Bibir

Menurut Asi Tritanti, bentuk bibir dibagi menjadi 8 bentuk bibir yang mempunyai bentuk dan cara mengoreksinya yang bertujuan untuk mendapatkan bentuk yang proporsional saat merias

1) Bentuk Bibir Ideal

Bentuk bibir yang bagian atas dan bawahnya proporsional, tidak terlalu tebal dan tidak juga teralau tipis.

2) Bentuk Bibir Lebar dan Penuh

Bibir dengan bentuk ini mempunyai ciri bibir lebar dan penuh pada bagian atas dan bawah. Cara mengoreksinya adalah tutup sekeliling garis bibir dengan alas bedak, kemudian buat bentuk bibir baru dengan *lip liner* yang lebih kecil dari bentuk aslinya.

3) Bentuk Bibir Mungil

Bibir tampak kecil dan mungil. Cara mengoreksinya adalah buat garis bibir baru sedikit lebih besar dari ukuran aslinya dan tambahkan lipstick yang berwarna mencolok.

4) Bentuk Bibir Tipis

Bibir yang sangat tipis namun mempunyai panjang yang normal. Buat garis bibir pada tepi bibir, oleskan lipstick berwarna cerah.

5) Bentuk Bibir Menurun

Kedua sudut bibir membentuk lengkungan menurun. Koreksi bentuk bibir ini dengan memfokuskan pada sudut bibir, buat garis naik pada sudut bagian bawah dan sambungkan pada sudut bagian atas.

6) Bentuk Bibir Asimetris

Salah satu sudut bibir naik dan satunya turun. Cara mengoreksinya adalah beri alas bedak pada sekeliling bibir, lalu buat garis baru yang ideal, kemudian oleskan lipstick. (Asi Tritanti, 2007:22-23)

f. Bentuk Daggu

1) Daggu yang terlalu mundur

Aplikasikan *counter shading* atau *tint* pada seluruh daggu dan daerah daggu bagian bawah sampai kebagian leher aplikasikan bayangan gelap (*shade*).

2) Daggu yang terlalu maju

Aplikasikan *shadding* pada daerah daggu bagian depan yang menonjol.

3) Daggu yang terlalu panjang

Aplikasikan *shadding* pada daerah daggu bagian bawah depan.

4) Daggu rangkap

Aplikasikan *shadding* pada daerah daggu yang menggantung atau menumpuk sampai bagian leher. (Nelly Hakim, Dkk, 1998:136).

7. Kosmetika TataRias Wajah Khusus

Saat melakukan tata rias wajah, sebelumnya memerlukan macam-macam kosmetika beserta peralatan kosmetik yang digunakan. Adapun macam-macam kosmetika wajah dan peralatan serta kegunaanya dijelaskan sebagai berikut:

a. Alas Bedak atau *Foundation*

1) Alas Bedak

Bersifat berat karena dapat menutup noda dan kerutan pada kulit dengan sempurna dan lebih tahan lama, selain itu juga dapat berfungsi sebagai *accent color*.



Gambar 3 Alas Bedak
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

2) Alas bedak batang atau *Stick Foundation*

Alas bedak dasar yang berbentuk batangan seperti lipstick. Alas bedak ini biasanya dipakai untuk bayangan muka, untuk menyamarkan bentuk muka atau menutup cacat atau kelainan yang ada dimuka.



Gambar 4 *Stick Foundation*
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

b. Bedak Wajah

Bedak padat adalah bedak yang berbentuk padat yang bersifat menutup, karena itu digunakan sebagian sentuhan terakhir. Selain itu bedak padat juga berfungsi menyempurnakan tata rias dan menyegarkan kembali tata rias setelah wajah berkeringat.



Gambar 5 Bedak Padat
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

c. Pemulas Mata

Perona mata berfungsi membuat mata terlihat lebih menarik dan lebih hidup, sehingga menarik dan indah dipandang. Digunakan untuk rias wajah sehari atau rias wajah khusus karena hasil warna yang didapat lembut dan mudah membaaur. (Asi Tritanti, 2007:11).



Gambar 6 *Eye Shadow* Padat
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

d. Perona pipi

Pemulas pipi berfungsi untuk menonjolkan bentuk pipi, untuk menyempurnakan bentuk pipi, mencerahkan dan memberi kesan segar pada wajah. (Anita E.F Ekel, 1981: 153).



Gambar 7 Perona Pipi
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

e. Pemulas Bibir

Perona bibir berfungsi sebagai *finishing touch* atau sentuhan terakhir pada riasan, untuk memberikan warna pada bibir, dan juga untuk menyempurnakan bibir. Lipstick dibagi menjadi 2 bentuk, bentuk krim, bentuk stik. (Anita E.F Ekel, 1981:154)



Gambar 8 Pemulas Bibir
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

f. Pensil Garis Bibir

Pensil garis bibir berfungsi untuk membingkai bibir dan mengoreksi bentuk bibir sesuai keinginan.



Gambar 9 Pensil Garis Bibir
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

8. Peralatan Tata Rias Wajah

a. Spons alas bedak

Spons rias yang digunakan untuk membaurkan alas bedak, dengan bahan sintetis dan menyerap air



Gambar10 Spons Alas Bedak
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

b. Spons Bedak

Berbentuk bulat atau oval dengan bahan beludru lembut, yang digunakan untuk membubuhkan bedak ke wajah.



Gambar 11 Spons Bedak
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

c. *Aplikator*

Alat atau kuas untuk mengaplikasikan *eye shadow* pada kelopak mata.

d. *Fluff Brush*

Bentuknya kecil dengan bentuk ujung kuas oval dan sangat lembut, berfungsi untuk membaurkan warna-warna pada alis mata.

e. *Stiff angle brush*

Bentuknya kecil dengan ujung berbentuk segitiga, berfungsi untuk membentuk garis dan meratakan riasan mata pada sudut mata juga dapat diinginkan untuk membentuk alis menggunakan *eye shadow*.

f. Sikat alis dan bulu mata

Terdiri dari dua jenis dikat dalam satu batang kuas, berbentuk seperti sikat gigi untuk menyikat bulu-bulu alis dan meratakan warna alis setelah dibentuk dengan pensil alis, sedangkan yang berbentuk seperti sisir kecil berfungsi untuk membaurkan mascara pada bulu mata agar tidak menempel satu sama lain. (Asi Tritanti, 2007).

g. *Blush on brush*

Berbentuk sama dengan kuas bedak tapi lebih kecil, berfungsi untuk membubuhkan serbuk pemulas pipi pada tulang pipi.

h. *Lip brush*

Bentuknya kecil dan meruncing, namun bulunya lebih besar sedikit, berfungsi untuk membingkai bibir dan mengaplikasikan lipstick.

i. Kuas Bedak Besar (*powder brush*)

Kuas untuk mengaplikasikan bedak pada wajah, berbentuk lebar dan besar, berfungsi membuang sisa bedak yang berlebih.

j. Kuas Pengoreksi (*countour brush*)

Bentuknya lebih kecil dari kuas *blush on*, berfungsi untuk mengoreksi bagian-bagian wajah yang perlu diberikan bayangan gelap (*shadding*), atau bayangan terang (*tinting*).



Gambar 12 Kuas Make Up
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

D. Penataan Rambut

Penataan rambut dilakukan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan kerapian untuk menambah kesempurnaan pada sebuah tata rias.

1. Faktor Yang Mempengaruhi Tata Rias Rambut

Teknik dan hasil penataan rambut sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor-faktor tersebut terbagi atas faktor *intern* dan faktor *ekstern*.

1) Faktor *Intern*

a) Faktor Pendidikan

Untuk meningkatkan pendidikan seseorang juga membatasi kemungkinan penataan. Pada umumnya mereka yang berkesempatan

menikmati pendidikan dasar yang cukup, cenderung hanya ingin menirukan metode mode rambut apa saja yang sedang digemari waktu itu.

b) Faktor Kepribadian

Dalam berbagai aliran modern dalam penataan rambut menghendaki agar pembuatan suatu desain penataan tidak lagi hanya dilandaskan atas dasar segi fisik saja. Penataan yang baik harus juga mampu menonjolkan segi positif kepribadian modelnya.

c) Faktor Perwujudan Fisik

Adalah tekstur rambut, bentuk kepala dan wajah, bentuk tubuh dalam keseluruhan dan usia yang bersangkutan

d) Faktor Penghargaan Seni

Tidak semua orang mempunyai kemampuan menikmati karya seni dengan identitas yang sama. Latar belakang pendidikan yang tinggi pun tidak sekalipun menjamin terciptanya kemampuan, bahkan seseorang yang sangat terpelajar dan rasional sering kali cenderung menilai suatu karya hanya dari segi kemanfaatannya saja. (Kusumadewi. Dr. Hendra T Laksman, 2001:164)

b. Faktor *Ekstern*

1) Faktor Sejarah

Manusia membuat sejarah dan sebaliknya sejarah untuk menciptakan manusia dengan berbagai sifatnya. Berdasarkan faktor sejarah itu orang dapat menciptakan dan meniru mode rambut.

2) Faktor Kebudayaan

Setiap bangsa atau kelompok masyarakat mempunyai tolak ukur tersendiri terhadap apa yang dipandangya baik dan buruk

3) Faktor Ekonomi

Tingkat perkembangan ekonomi suatu masyarakat juga mempengaruhi terhadap variasi dan kemungkinan teknis penataan.

4) Faktor Sosial

Sejak zaman dahulu tata rambut juga dipergunakan sebagai atribut yang menandakan perbedaan tingkat dan status social para warga masyarakat dalam suatu masyarakat tertentu.

5) Faktor Lingkungan Sekitar

Dalam lingkungan masyarakat tradisional yang masih tertutup penataan rambut tidak beda daripada tata rambut tradisional yang berlaku secara turun temurun dalam lingkungan masyarakat tersebut.

2. Kosmetika Khusus Tata Rias Rambut

Hair Spray adalah kosmetika khusus yang mengandung *aerosol* yang berfungsi untuk mempertahankan tatakan rambut yang sudah ditata, cara menghilangkan *hair spray* pada sasakan rambut dengan cara menyikat rambut dengan sisir penghalus sasakan.

3. Peralatan Khusus Tata Rias Rambut

a. Sisir Sasak

Sisir yang bergerigi jarang, terbuat dari bahan tulang ataupun plastik, yang berfungsi untuk menyasak rambut, serta berfungsi untuk menambah volume rambut pada sebuah tatakan rambut.

b. Jepit Rambut Hitam

Jepit yang terbuat dari besi yang dilapisi oleh lilin plastic, berbentuk kecil seperti lidi yang berfungsi untuk memperkuat dan menyatukan sanggul pada rambut.

4. Penataan Rambut Rampak Putri pada Pergelaran

Dalam teori-teori yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap kategori memiliki nilai dengan penerapan yang berbeda beda, setiap kategori dapat diterapkan penggunaannya tergantung dengan kesempatan yang digunakan.

Sumber ide sanggul yang digunakan oleh rampak putri mengambil tema bentuk bulan sabit. Alasan pemilihan bentuk bulan sabit, karena bentuk bulan sabit mempunyai nilai artistik sendiri, mempunyai bentuk lengkungan yang menandakan atau menggambarkan seorang penari yang lemah gemulai saat meneri, karena kelengkungan yang didapatkan pada bertema bentuk bulan sabit.

Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Fantasi Rampak Putri pada Pergelaran Tata Rias "*The Futuristic of Ramayana*". menggunakan penataan rambut dan sanggul sebagai berikut.

Sanggul yang dipakai Rampak Putri Penari pada pertunjukan ini mengembangkan dari sumber ide yang didapat yaitu bentuk yang menyerupai bulan sabit, sanggul ini harus menyesuaikan dari kostum yang digunakan rampak putri, serta menyelaraskan dengan tata rias yang digunakan.

Aksesoris sanggul diselaraskan dengan bentuk tatakan sanggul serta tetap mengesankan seorang rampak putri yang lemah gemulai, aksesoris ini biasanya berupa perhiasan atau berupa bunga hidup atau berupa ornament yang digunakan seperti pada kostum.

E. Pergelaran

1. Tata Panggung

Menurut Ahmad Zul, dalam sejarah perkembangannya, seni teater memiliki oleh tempat berbagai macam jenis panggung yang dijadikan tempat pementasan, perbedaan jenis panggung ini dipengaruhi oleh tempat dan zaman dimana teater itu berada serta gaya pementasan yang dilakukan, bentuk panggung memiliki prinsip artistic yang bereda, untuk memperoleh hasil terbaik, penataan panggung diharuskan memahami karakter jenis panggung yang akan digunakan serta bagian-bagian panggung tersebut.

a. Panggung

1) Prinsip Tata Panggung

a) Suasana dan Semangat Lakon

Tata panggung dapat memberi gambaran kepada penonton, suasana dan semangat lakon yang dimainkan. Suasana mengarah pada keadaan emosi yang ditampilkan oleh lakon secara dominan, sedangkan semangat mengarah pada kosnep dasar pementasan yang menyampaikan pesan lakon dalam cara tertentu.

b) Periode Sejarah Lakon

Tata panggung juga dapat memberikan gambaran periode sejarah lakon yang sedang dimainkan. Penata panggung perlu mempelajari atau mengadakan penelitian berdasarkan sejarah berdasar lakon yang akan dimainkan.

c) Lokasi Kejadian

Letak geografi sangat mempengaruhi desain sebuah bangunan dan perkakas yang melengkapinya. Bentuk bangunan dan perkakas rumah tangga sangatlah berbeda antara daerah tandus dan daerah subur.

d) Status Karakter Peran

Tata panggung dapat pula memberikan gambaran status dan karakter peran dalam lakon, penata panggung biasanya menggunakan perabot atau suatu piranti tangan untuk menunjukkan hal ini, sebuah karakter yang memiliki status social tinggi ditampilkan sebagai sosok yang mengenakan kacamata, menghisap pipa, berjalan memakai tongkat dan tinggal di rumah mewah, sementara peran yang berstatus social rendah menempati rumah sederhana dengan perabot sederhana.

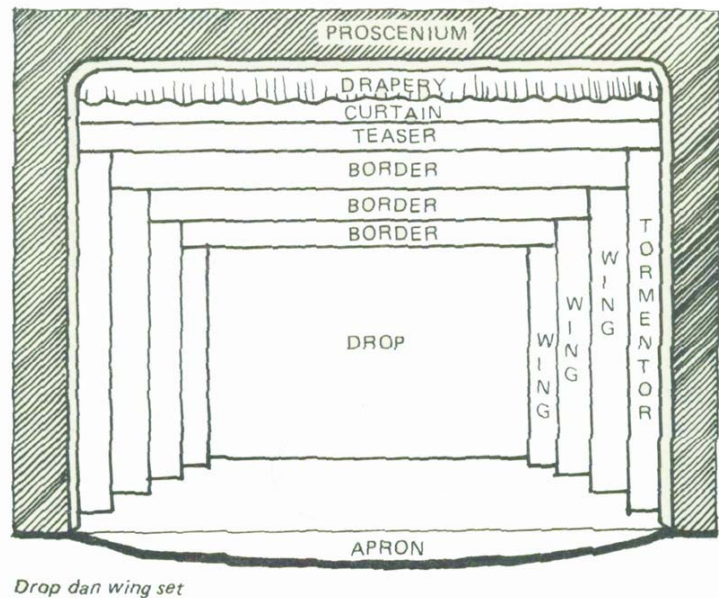
2) Macam-macam Panggung

Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung proscenium, panggung *portable* dan juga dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam, seperti sebagai berikut:

a) Panggung Proscenium atau Panggung Pigura

Panggung proscenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenim atau suatu bingkai gambar melalui aman penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang proscenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang proscenium bisa berupa garis lengkung

(*proscenium Arch*). Panggung proscenium dibuat untuk membatasi daerah pemeranan dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu ke arah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat ke arah pertunjukan. Para pemeran di atas panggung juga akan terlihat lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton, dalam kesadaran itulah maka keadaan pentas proscenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.



Gambar 13 Panggung Proscenium

b) Panggung Portable

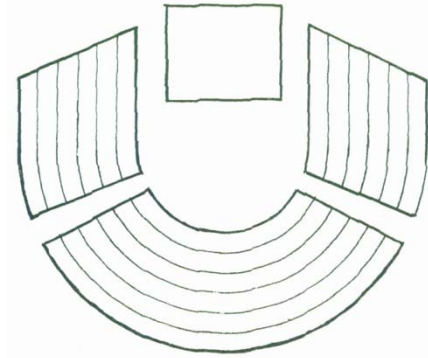
Panggung *portable* yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan menggunakan panggung yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda sebagai tempat penonton biasanya menggunakan kursi lipat. Adegan-adegan dapat diakhiri dengan lampu (*black out*), sebagai pengganti layar depan. Dengan kata lain bahwa panggung *portable* yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen.

c) Panggung Arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Panggung ini dapat dibuat didalam maupun diluar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai, kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada ditengah antara kursi deretan untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga atau peninggi ditempatkan dibelakang masing-masing deret kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai pengganti layar pada akhir pertunjukan atau pergantian babak dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*), perlengkapan tata lampu dapat dibuatkan tiang-tiang tersendiri dan penempatannya harus tidak mengganggu pandangan penonton. Berbagai ragam bentuk panggung arena adalah sebagai berikut.

(1) Panggung Arena Tapal Kuda

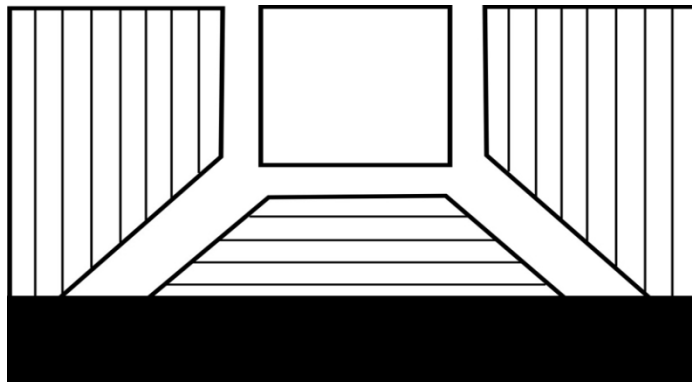
Panggung arena tapal kuda adalah panggung dimana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.



Gambar 14 Panggung Arena Tapal Kuda
(www.bentukpanggung.com)

(2) Panggung Arena $\frac{3}{4}$

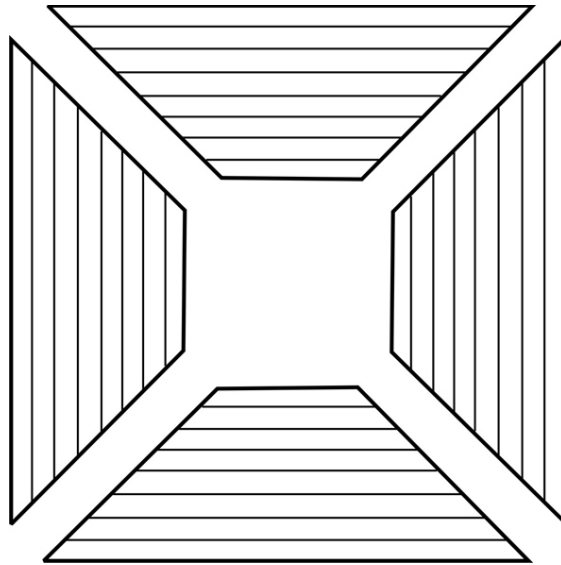
Panggung ini masuk kerah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena $\frac{3}{4}$ biasanya berupa pentas arena bentuk U.



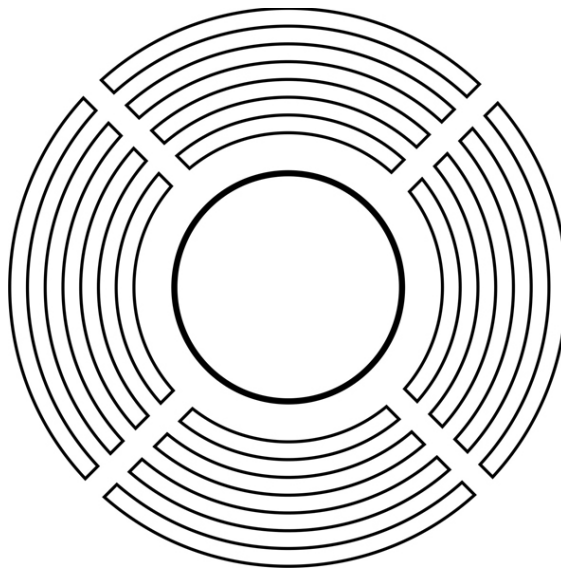
Gambar 15 Panggung Bentuk "U"
(www.bwntukpanggung.com)

(3) Panggung Arena Penuh

Yaitu panggung dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala arah atau sudut dan arena permainan berada di tengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.



Gambar 16 Panggung Arena Bujur Sangkar
(www.bentukpanggung.com)



Gambar 17 Panggung Arena Bentuk Lingkaran
(www.bentukpanggung.com)

d) Panggung Terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka. Pentas dapat dibuat diberanda rumah. Teras sebuah gedung, dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan

disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut. Panggung terbuka penonton (*open air stage*) yang cukup populer di Indonesia antara lain adalah panggung terbuka di Candi Prambanan.

e) Panggung Kereta

Panggung kereta juga disebut dengan panggung keliling dan digunakan untuk memepertunjukan karya-karya teater dari satu tempat satu ketempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat diatas kereta. Perkembangan sekarang panggung tidak dibuat diatas kereta tetapi dibuat diatas mobil trailer yang diperlengkapi menurut kebutuhan dan perlengkapan tata cahaya yang sesuai dengan kebutuhan pentas. Jadi kelompok kesenian dapat mementaskan karyanya dari suatu tempat ke tempat lain tanpa harus memikirkan gedung pertunjukan tetapi hanya mencari tanah yang agak lapang untuk memarkir kereta dan penonton bebas untuk menonton.

b. Pokok – Pokok Persyaratan Penataan Panggung/Pentas

Set panggung atau pentas (*scenery*) yaitu penampilan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah lakon, untuk itu dalam merancang pentas harus memperhatikan aspek-aspek tempat gerak laku, memperkuat gerak-laku dan mendandani atau memperindah gerak-laku. Oleh sebab itu, tugas seorang perancang pentas hendaklah merencanakan bentuknya sedemikian rupa sehingga :

- 1) Dapat memberi ruang kepada gerak-laku.

- 2) Dapat memberi pernyataan suatu lakon.
- 3) Dapat memberi pandangan yang menarik.
- 4) Dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton.
- 5) Merupakan rancangan yang sederhana.
- 6) Dapat bermanfaat terus menerus bagi pemeran atau pelaku.
- 7) Dapat secara efisien dibuat, disusun dan dibawa.
- 8) Dapat membuat rancangan yang menunjukkan bahwa setiap elemen yang terdapat didalam penampilan visual pentasnya memiliki hubungan satu sama lain.

2. *Lighting*

Lighting merupakan satu unsur penting dalam pementasan teater adalah tata cahaya atau *lighting*. *Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan, sebab, tanpa cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat.

a. Fungsi *Lighting*/Tata Cahaya

Secara umum, tata cahaya berfungsi untuk membentuk situasi, menyinari gerak pelaku, dan memepertajam ekspresi demi penciptaan karakter pelaku. Dengan demikian, imajinasi publik kesituasi tertentu, yang tragis, yang *sublime*, yang lepas dari dunia keseharian atau spesifik iliminasi. Secara khusus, tata cahaya dapat berfungsi untuk:

- 1) Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan

Hal yang penting bagi cahaya lampu adalah dapat berperan di atas panggung untuk membiarkan penonton dapat melihat dengan enak dan jelas.

Apa yang terlihat akan bergantung pada sejumlah penerangan, ukuran objek yang tersorot cahaya, sejumlah cahaya pantulan objek, kontrasnya dengan latar belakang, dan jarak objek dan pengamatnya.

2) Mengungkapkan Bentuk

Jika sebuah pementasan lakon disoroti dengan cahaya lampu biasa, maka para pemeran, dan peralatan (*property*), dan semua bagian arti skenario akan nampak datar atau *flat*, tidak menarik. Disini tidak nampak sinar tajam (*hight light*), tidak ada bayangan, dan monoton, agar objek yang terkena cahaya nampak dengan bentuk yang wajar, maka penyebaran sinar harus memiliki tinggi-rendah derajat pencahayaan yang memberikan keanekaragaman hasil perbedaan tinggi rendahnya derajat pencahayaan itu. Pengungkapan bentuk pada hakikatnya disempurnakan oleh pencahayaan. Sudut datang cahaya dan arah cahaya lampu khusus, harus diramu bersama dengan hati-hati sehingga menghasilkan pencahayaan yang seimbang hingga ada pembeda antara keremangan dan bayangan. Kontras dan keanekaragaman warna juga merupakan bagian-bagian yang harus dapat dibedakan sehingga memikat perhatian penonton.

3) Membuat Gambar Wajar

Didalam fungsi ini juga termasuk cahaya lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya wajar yang memberi petunjuk terhadap waktu setempat, dan musim.

4) Membuat Komposisi

Membuat komposisi dengan cahaya adalah sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan, hal ini terkait dengan kebutuhan skeneri, objek mana yang harus disorot dengan intensitas yang rendah tinggi, hingga berkomposisi bagus, pola-pola bayangan juga harus diperhatikan.

5) Menciptakan Suasana Hati dan Jiwa

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk adanya perasaan atau efek kejiwaan yang menciptakan oleh pemeran dengan didukung oleh cahaya.

b. Unsur – Unsur dalam *Lighting* / Tata Cahaya

Dalam tata cahaya ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) Tersedianya Peralatan dan perlengkapan, yaitu tersedianya cukup lampu, kabel, holder dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan *lighting* dan listrik.
- 2) Tata letak dan titik focus adalah penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah daerah jatuhnya cahaya, pada umumnya, penempatan lampu dalam pementasan adalah diatas dan dari arah depan panggung, sehingga titik fokus tepat berada didaerah panggung. Dalam teorinya, sudut penempatan dan titik fokus paling efektif adala 45 derajat diatas panggung. Namun semuanya itu sekali lagi bergantung dari kebutuhan naskah. Teori lain mengatakan idealnya *lighting* dalam sebuah pementasan apapun jenisnya pementasvan itu, tata cahayanya harus menerangi setiap bagian panggung, yaitu arah depan, dan belakang, atasdan bawah, kiri dan kanan, serta bagian tengah.

- 3) Keseimbangan warna, yaitu maksudnya adalah keserasian penggunaan warna cahaya yang dibutuhkan, hal ini berarti, *lightingman* harus memiliki pengetahuan tentang warna.
- 4) Penguasaan alat dan perlengkapan yaitu berate *lightingman* harus memiliki pemahaman mengenai sifat karakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya. Tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik, maka harus berhati-hati jika sedang bertugas menjadi *light setter* atau penata cahaya.
- 5) Pemahaman naskah juga harus paham sebagai seorang *lightingman* , selain itu juga harus memahai maksud dan jalan pikiran sutradara sebagai “penguasa tertinggi” dalam pementasan.

c. Pengaplikasian Warna – Warna

- 1) Perbaduan warna coklat dengan hijau dapat membuat ruang menjadi lebih tenang.
- 2) Abu-abu muda serta hijau kecoklatan mampu menghadirkan kecerahan dalam ruangan.
- 3) Pada warna ruangan yang terlihat monoton, bahkan cahaya buatan agar ruangan lebih hidup.
- 4) Warna-warna lembut dan cahaya buatan yang tentram dapat memeberikan kehangatan pada suasana ruangan.
- 5) Permainan dinding dengan warna natural akan memebuat ruanagn lebih luas.
- 6) Warna merah bata, abu-abu tuaa dan abu-abu kecoklatan membuat tampilan rumah lebih dinamis.

Unsur dalam penataan juga memanfaatkan cahaya untuk membantu suasana tertentu, missal cahaya terang menyiratkan siang hari, atau cahaya berwarna biru menyiratkan malam hari. Cahaya berwarna juga digunakan untuk memberi aksentuasi pada adegan atau tokoh tertentu.

d. Objek/Tujuan Penataan Cahaya

Tata cahaya mempunyai enam dasar objek penting pencerahan, yaitu:

1) Menerangi

Yaitu menerangi objek maupun subjek yang berhubungan dengan kebutuhan system kerja kamera elektronik diskebujt juga *base light* atau cahaya dasar.

2) Menciptakan Ruang 3-D (Tiga Dimensi) Perspektif

Karena layar televise merupakan materi 2-D (Dua Dimensi), maka kedalaman dapat dimunculkan dengan pengolahan sudut kamera, bloking kamera, set desain, dan penggunaan tata cahaya yang berkaitan dengan tekstur, *shape* (bentuk tertentu).

3) Menuntun Perhatian Penonton

Cahaya yang mengarahkan perhatian penonton kepada elemen yang penting dari sebuah *scene*.

4) Menciptkan *Mood* dari sebuah Adegan

Seperti suasana untuk kondisi dramatis, misterius, suasana terang dalam kondisi keceriaan atau kegembiraan.

5) Menjelaskan Waktu

Yaitu pagi hari warna kemerahan, siang hari warna terang/cerah, petang sore hari, lembayung kemerahan.

6) Mengkontribusikan Sebagai Aspek Estesis Dalam Pengoposisian

Misalnya seseorang berjalan dari tempat gelap melewati bawah lampu yang terang kemudian menuju gelap lagi.

e. Kualitas Cahaya

Kulaitas Cahaya meliputi berbagi aspek seperti berikut:

1) *Soft Light*

Disebut dengan cahaya lembut yang dihasilakn dari sumber cahaya dengan intensitas cahaya lebih rendah dari pemancaran cahaya terpendardan halus, biasanya cahaya yang dipancarkan adalah *flood* dan dibarengi dengan filter atau elemen penghalus pemnedaran cahaya, kontras yang dihasilkan lebih tipis sehingga bayangan yang dihasilkan juga tidak keras.

2) *Hard Light*

Disebut dengan cahaya keras yang dihasilakn dari sumber cahaya dengan intensitas yang tinggi, cahayanya lebih bersofat spot. Menghasilkan kekontrasan yang tinggi dan bayangan yang keras,cahaya juga dapat dibedakan berdasarkan pencahayaanya yaitu dapat dibedakan sebagai berikut:

a) *Natural Light*

Cahaya natural yang sumber cahaya dalam satu *frame* atau dengan *scene* bersumber daru cahaya yang bersifat natural. Misalnya cahaya pagi hari dari sebelah timur (*key*). Maka *shot-shot* dalam *scene* tersebut *key light* nya dari arah yang sama.

b) *Pictorial Light/Artificial Light*

Cahaya yang bersifat artistik atau ciptaan, dibentuk sesuai kebutuhan artistic, *mood* sebuah adegan atau *scene*, jadi arah sumber cahaya dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan artistic digambar atau *mood* dari adegan tersebut.

c) *Top Light*

Cahaya yang datang dari arah atas subjek, sebagai *baselight* juga menciptakan suasana tertekan pada subjek.

d) *Eye Light*

Cahaya yang ditujukan pada posisi mata subjek guna untuk menguatkan kekuatan yang dimunculkan dari mata.

e) *Accent Light*

Cahaya yang dibuat sebagai aksen diluar subjek untuk menciptakan kedalaman dan *mood* tertentu, biasanya ditujukan pada *Background*.

f. Prinsip Dasar Tata Cahaya

Prinsip dasar tata cahaya terdiri sebagai berikut:

1) *Key Light*

Cahaya utama untuk menerangi subjek, intensitas cahaya tinggi, dengan pemancaran keras tertuju spot, letak sumber cahaya dikanan dan dikiri dengan sudut 30-45° dari garis tengah kamera menuju ke subjek. letak sumber cahaya dikanan dan dikiri dengan sudut 30-45° dari garis tengah kamera menuju ke subjek.

2) *Fill Light*

Cahaya penyaput bayangan yang dihasilkan *key light*, intensitas cahaya lebih rendah dari *key light*, pemancaragn cahaya mneyebar atau *flood*, letak sumber cahaya berlawanan dengan *key light*.

3) *Back Light*

Cahaya datang dari belakang subjek yang berfungsi memberi kesan tiga dimensi dengan memisahkan latar belakang dengan subjek, intesnsitas cahayanya sama atau lebih besar dari *key light*, pemancaran cahaya menuju *spot* atau *flood*, sudut kebawah subjek antara 30-45.

3. Tata Musik

Musik adalah suatu kesatuan bunyi beserta srana yang dipergunakan untuk kebutuhan pertunjukan. Didalam pertunjukan, peranan music sangat diperlukan karena dengan pemakaina musik dapat menghidupkan suasana untuk sebuah pementasan baik darama musical ,*fashion show*, teater dan lainnya.

Iringan adalah salah satu elemen komposisi yang sangat penting dalam suatu penyajian tari. Iringan dalam suatu penyajian dramatari tersebut merupakan pasangan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain, sebab tari dan iringan merupakan perpaduan yang harmonis.

4. Tema Pertunjukan Sendra Tari Ramayana

Tema yang diambil dalam Pertunjukan Tugas Akhir Tata Rias dan Kecantikan ini adalah “*The Futuristic of Ramayana*”, karena cerita Ramayana adalah warisan leluhur yang wajib dijaga kelestariannya, untuk itu tema ini diambil untuk mengenalkan kebudayaan leluhur yang dikonsep dengan lebih modern dan lebih *futuristic*, tema

futuristic sendiri menceritakan sebuah era yang lebih modern, serta menggambarkan peralatan yang sudah canggih, menambahkan ornamen-ornamen yang berwarna silver, mengembangkan dari jaman yang masih klasik menuju ke jaman yang lebih modern dengan mengangkat tema *futuristic*.

BAB III KONSEP RANCANGAN

A. Sumber Ide Rampak Putri

Menciptakan sebuah kostum dan aksesoris dalam sebuah pementasan diperlukan sebuah kostum dan aksesoris untuk menunjang sebuah pertunjukan, kostum sangat penting karena akan memperlihatkan watak tokoh yang akan diperankan.

Pergelaran Ramayana Futuristik ini mengambil tema futuristik yang berarti perubahan kejaman modern, kemilauan atau millennium, futuristik terkenal lebih menggunakan bahan-bahan logam seperti perak. Alur cerita harus dimengerti dahaulu untuk mebuat sebuah rancangan baik kostum dan aksesoris, tata rias wajah, penataan rambut dan penampilan pertunjukan juga harus diikuti dengan tema yang diambil, hanya penyajiannya saja yang diubah dari cerita Ramayana asli menjadi cerita Ramayana yang Futuristik.



Gambar 1 Penari Putri Kerajaan
([www. Penarikerajaan.com](http://www.Penarikerajaan.com))

B. Konsep Rancangan Kostum Rampak Putri Penari

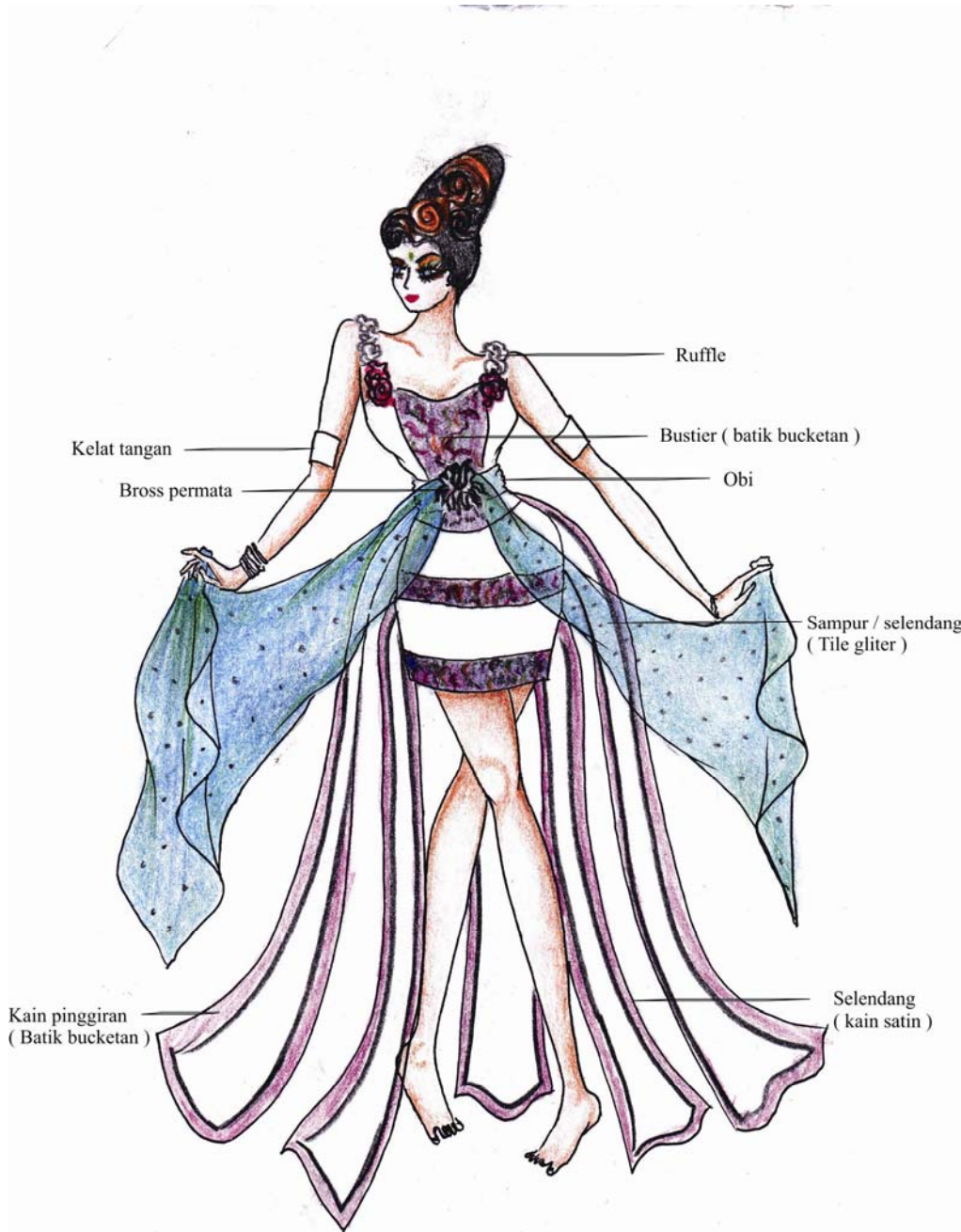
1. Kostum

Kostum adalah unsur pendukung dalam suatu pementasan atau pagelaran. Kostum dapat mencerminkan status sosial pemakainya, selain itu juga dapat menyampaikan pesan atau *image* kepada orang yang melihat. Unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan menggunakan unsur-unsur desain yang berupa garis, arah, bentuk, bidang, ukuran, warna, tekstur dan nilai gelap terang.

pada kostum penari kerajaan yang asli, masih menggunakan bentuk kain panjang yang bermotif batik, dengan menggunakan bahan atasan *bustier* dengan menggunakan kain beludru serta penggunaan sampur dengan bahan shiffon.

Pada kostum rampak putri ini, kostum yang digunakan terbagi atas tiga potongan baju *treepieces* yaitu kamsol, yang menggunakan kain berdasar satin serta penggunaan *ruffle* pada bagian kamsol untuk menutupi pada bagian dada penari, rok bawahan dan rumbai-rumbai, rok bawahan dirancang tidak sesuai dengan sumber idenya, yaitu dengan rancangan rok mini, karena untuk memudahkan gerak penari serta menjadikan kostum rancangan ini lebih modern, sampur tidak lagi menggunakan kain shiffon akan tetapi menggunakan kain tile untuk lebih memperindah rancangan kostum Rampak Putri Penari, dengan mempunyai tiga konsep rancangan baju untuk menyesuaikan tiga kerajaan yang diangkat dan drama tari tersebut, tidak meninggalkan kesan klasik dari dalam kostum penari hanya pengembangannya yang lebih diangkat agar terkesesan lebih *futuristic*, perpaduan warna hijau, merah dan perak serta penambahan kain batik bucketan agar semua warna tiga kerajaan yang berbeda masuk dalam kostum rampak putri ini.

Pada kostum Rampak Putri dibuat dengan dua cara melalui menggambar sketsa (*design sketching*) dan penyajian gambar (*presentation drawing*), berikut merupakan teknik menggambar sketsa dan penyajiannya.



Gambar 18. Konsep Rancangan Kostum Rampak Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

a. Bahan Kostum Rampak Putri

1) Kain *Chifon* warna perak

Bahan yang digunakan dalam pembuatan kostum rampak putri berbahan dasar *chifon* berwarna perak dengan tekstur yang lembut dan melangsai, terdiri atas *two pieces*, untuk bagian atas kostum berbentuk kamisol atau kemben yang menutupi dada serta menutupi bahu dengan hiasan bunga bunga, untuk bagian bawah, rok dibuat seperti selendang yang terdiri dari enam potongan kain yang disambung menjadi satu.

2) Kain *tile gliter*

Kain *tile gliter* ini digunakan sebagai selendang atau sampur pada kostum rampak putri yang terdiri dari warna perak, hijau dan merah, mengikuti dengan setiap kerajaan yang diperankan oleh rampak purti.

3) Kain *organdi*

Kain *organdi* digunakan untuk membuat hiasan bunga mawar yang berbentuk *rufle* seperti bunga mawar pada kamisolnya.

4) Kain batik bucketan

Kain batik ini digunakan untuk mengkombinasikan kain *chifon* pada kamisol pada bagian tengahnya serta pada rok pada bagian samping kiri kanan dan bawah pada setiap helaian rok. Menggunakan kain batik bucketan, karena bucketan merupakan perpaduan motif bunga dan daun, yang menandakan lemah gemulai dan anggun.

5) Kain *euro*

Kain ini berfungsi sebagai furing pada bagian kostum yang digunakan, sebagai bahan pelapis kostum agar tidak terlalu tipis.

b. Kamisol

Atasan baju pada kostum rampak putri berbentuk kemben yang berbahan dasar *chifon* perak yang dikombinasikan dengan batik bucketan pada bagian tengahnya, menggunakan *cup bra* untuk menopang pada bagian dada agar terlihat lebih berisi, serta penambahan *ballent* pada sisi sisi setiap jahitan untuk menopang kamisol agar terlihat lebih mempuyai garis tegas, serta untuk menopang bentuk tubuh rampak putri.

Menggunakan payet pipih dengan warna pelangi untuk menghasilkan warna yang kemilau pada kostumnya, payet diaplikasikan pada corak batik bucketan mengikuti motif bunga pada batiknya. Pada bagian bahu diberikan *ruffle* yang berbahan organdi dengan bentuk bunga, serta penambahan bunga mawar yang berbahan dasar kain warna merah, yang menutupi kedua bahu sampai kebelakang.

c. Rok Bawahan

Bawahan rok pada Rampak Putri Penari berbentuk potongan-potongan dari rok model “A” yang dipotong-potong menjadi lima bagian dan kemudian disatukan lagi menggunakan ban pinggang, sehingga bentuk rok seperti selendang yang disatukan menjadi sebuah rok, menggunakan bahan dasar *chifon* warna perak yang dikombinasikan dengan batik bucketan pada sisi kanan dan kiri serta

pada bagian bawah, serta menggunakan payet pipih yang berwarna pelangi pada motif bunga bucketanya.

d. Obi

Obi digunakan sebagai penghias kostum pada bagian pinggang, obi berbahan dasar *chifon* dengan menggunakan 3 warna yaitu merah, hijau toska dan silver untuk menyesuaikan kerajaan yang diperankan, pada setiap obi dilapisi kembali menggunakan bahan organdi yang dijahit menjadi satu bersama kain *chifon*, pada bagian samping-samping obi diberi hiasan pita berwarna perak.

e. Selendang

Selendang ini berbahan dasar *tile* yang menggunakan tiga warna yaitu merah, hijau toska dan perak, berbentuk persegi panjang dengan di *woolloom* pada bagian seluruh tepi selendang, selendang diletakan pada obi bagian depan tengah dengan penambahn hiasan bros pada tengah obinya.

2. Aksesoris

a. Gelang tangan

Gelang tangan adalah aksesiris yang digunakan pada bagian pergelangan tangan, menggunakan bahan dasar logam yang dihiasi dengan batuan-batuan permata imitasi berwarna perak, bentuk gelang ini menyatu dengan cincin yang dipakai pada jari telunjuk.

b. Kalung

Kalung adalah hiasan leher yang berbahan dasar logam yang berhiaskan batu batu permata kecil, bentuk kalung ini menjuntai kebawah leher sehingga menutupi bentuk leher yang pendek.

c. Anting

Anting yang digunakan rampak putri dalah anting panjang, yang panjangnya sekitar 5 cm berwarna perak dan berhiaskan permata permata warna perak kecil-kecil, pada bagian atas anting berbentuk segitiga dan pada bagian bawahnya segitiga menjuntai hiasan permata-permata panjang.

d. Kelat tangan

Kelat tangan ini berbentuk seperti gelang yang digunakan pada bagian lengan atas pada lengan kanandan kiri,berbahan dasar plastik yang berwarna perak putih yang berhiaskan batu batu permata berwarna perak.

e. Hiasan kuku

Hiasan kuku ini terbuat dri lempengan logam yang berbentuk runcing yang digunakan pada ujung jari telunjuk yang berwarna perak, dan pada bagian hiasan kuku ini berhiaskan mutiara-mutiara kecil.

f. Bross

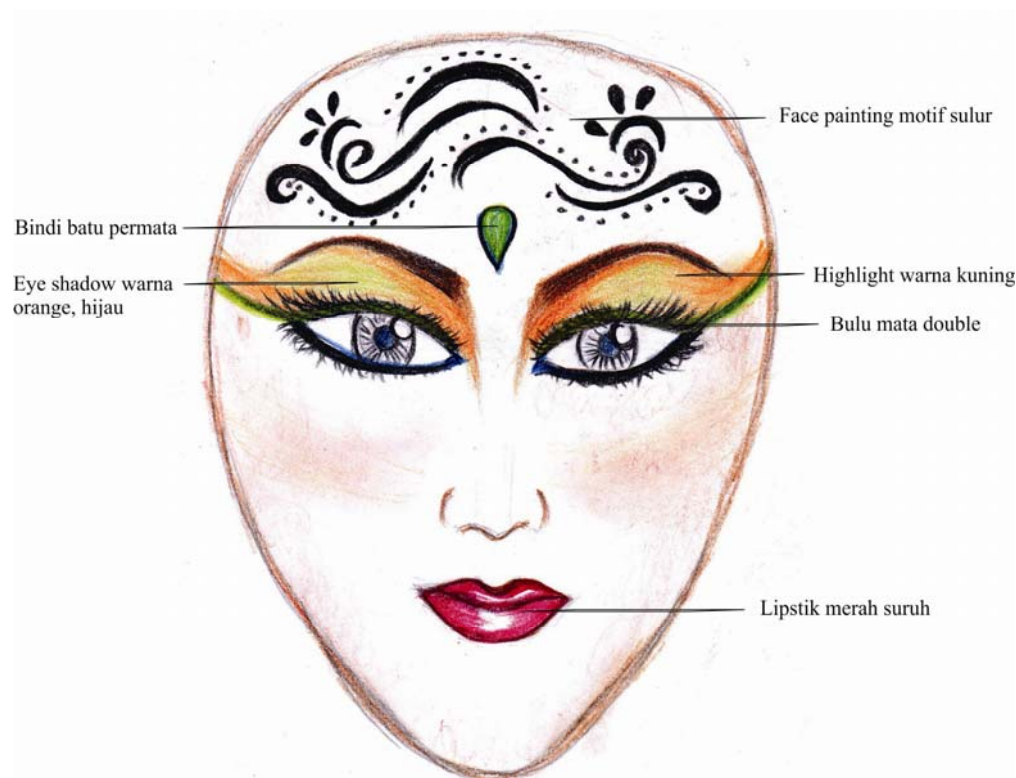
Bross adalh sebuah hiasan yang berbahan dsar logam, dan berbentuk bunga, dalam bross ini dihiasi sebuah batu permata besar yang berwarna bening, bross ini diletakan pada obi pada bagian pinggang.

C. Konsep Rancangan Tata Rias Wajah

Penerapan riasan yang akan digunakan rampak putri penari adalah rias fantasi cantik, riasan ini terfokus pada bagian mata yang mengaplikasikan beberapa warna pada

bagian matanya, yang menonjolkan kesan anggun, cantik, lemah gemulai yang diterapkan pada riasan fantasinya, menggunakan *face painting* pada bagian kening dan sampan kiri mata yang menjuntai kebawah yaitu dengan bentuk sulur-sulur.

Cara merubah wajah penari yang biasa menjadi cantik dibutuhkan koreksi pada bagian bagian wajah yang dianggap belum sempurna. Berikut rancangan tat arias wajah sesuai diagnosa wajah model, sketsa desain rias, koreksi wajah, jenis kosmetika dan peralatan yang digunakan:



Gambar 19. Rancangan Rias Wajah Rampak Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

1. Model memiliki jenis kulit yang berminyak, mempunyai kerutan pada garis senyum, mempunyai warna kulit sawo matang dengan bentuk wajah persegi, bentuk alis tipis dan bentuk mata kecil sedikit naik keatas.

2. Rancangan disain rias mata

Karena mata model berbentuk kecil, maka untuk mengoreksi bentuk mata, dibutuhkan sudut mata yang tegas, sehingga membuat mata sedikit lebih lebar, pada kelopak mata menggunakan *scot* kemudian menggunakan tiga warna perona mata, yaitu warna hijau toska, oranye dan warna silver, melakukan penarikan kuas perona mata menuju kesamping atas dengan menggunakan dua warna yaitu warna hijau toska dan oranye, serta menggunakan *high light* silver, menggunakan bulu mata silang yang berlapis dua serta menggunakan *eyeliner* lebih dipertegas dan tebal dan dilakukan secara berulang.



Gambar 20. Rias Mata Rampak Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

3. Rancangan disain rias alis

Model memiliki alis yang tipis dan lurus, untuk mengoreksi bentuk alis model, alis tidak usah dicukur terlalu banyak, hanya pada bagian bulu halus pada bagian ujung bawah alis saja, untuk mempertegas alis agar lebih terlihat pada saat di panggung, pada pangkal alis alis dipertegas, kemudian menekuk naik ditengah tengah mata, kemudian ditarik menipis hingga ujung mata, ukur ujung alis sejajar dengan ujung hidung, aplikasikan warna pensil alis coklat kemudian ditambahkan dengan warna hitam untuk lebih mempertegas alis.



Gambar 21. Bentuk Alis
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

4. Rancangan disain rias bibir

Model memiliki bentuk bibir sedikit tebal dan lebar, sehingga untuk koreksi bentuk bibir menggunakan *lip liner* untuk membngkai bentuk bibir agar lebih ideal, buat pula cupido ditengah-tengah bibir atas, sebelum menggunakan *lipstick* bibir dipulas dulu dengan menggunakan pelembab bibir kemudian aplikasikan bibir menggunakan warna *lipstick* merah muda yang sedikit tebal kemudian tambahkan sedikit *lipgloss*



Gambar 22. Bentuk Bibir
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

5. Rancangan disain rias raga (*body painting*)

Rias raga merupakan raiasan fantasi yang menggunakan kosmetik berupa cat *body painting* atau menggunakan kosmetik yang khusus untuk rias raga, motif yang diambil dari rias raga yaitu motif sulur dan motif bunga bunga yang menggunakan semir tanco warna hitam, yang diterapkan pada kaki kanan dan kiri berbentuk *sulur-sulur* yang menjuntai kebawah, serta pada bagian tangan kiri dan kanan dengan motif yang sama serta pada bagian punggung model.



Gambar 23. *Face Painting*
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

D. Konsep Rancangan Penataan Rambut

1. Desain Bentuk Sanggul



Gambar 24. Sanggul Rampak Putri Tampak Samping
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

2. Aksesoris yang dipakai

a. Tiara silver

Tiara atau hiasan sanggul yang terbuat dari logam yang berwarna perak akan dipasang pada bagian samping kiri sanggul, berbentuk pipih dan terdapat hiasan permata-permata yang kecil, sehingga memunculkan kesan mengkilat dan glamour pada sanggul sebelah kiri.

b. Bulu ayam tata dado

Adalah bulu ayam yang sudah dibentuk dan berwarna merah, yang digabungkan menjadi satu sehingga berbentuk seperti selendang bulu, bulu tata dado diletakan pada bagian sanggul yang meruncing dan dipasang secara memutar pada sanggul.

c. Bunga segar warna putih

Bunga segar warna putih diambil dari bunga aster berwarna putih, yang diletakan pada sanggul depan dan samping kiri sanggul.

3. Proses Tata Rias Wajah dan Rambut

Tata Rias Wajah

a. Persiapan Kosmetika Rias Wajah Rampak Putri

- 1) Susu pembersih wajah mawar
- 2) Penyegar wajah mawar
- 3) Pelembab wajah mawar
- 4) Alas bedak (cryolan stick) dengar no 5 w
- 5) Bedak tabur warna suntan
- 6) Bedak padat

- 7) Pensil alis warna coklat dan hitam
- 8) *Eye shadow* warna silver, orange, kuning keemasan, hijau toska, hitam
- 9) Lem bulu mata
- 10) Bulu mata silang dobel dan bulu mata bawah
- 11) Mascara warna hitam
- 12) *Eye liner* cair dan *eye liner* padat warna hitam
- 13) Perona pipi warna coklat, peach dan warna merah muda
- 14) *Lip liner* warna coklat tua
- 15) Pewarna bibir warna merah
- 16) *Lip gloss* warna merah muda

b. Persiapan Alat dan Bahan Tata Rias Wajah

- 1) Spons Rias, dari bahan sintetis, dan tebal, dengan tekstur yang lembut.
- 2) Saput bedak bentuk bulat dengan bahan beludru yang lembut
- 3) Kuas applier rias mata
- 4) Kuas pembaur yang berbentuk kecil dengan ujung kuas yang membulat atau oval.
- 5) Kuas sudut mata, yang bentuknya kecil dengan ujung yang bentuknya segitiga.
- 6) Sikat alis dan bulu mata
- 7) Kuas perona pipi
- 8) Kuas bibir
- 9) Kapas

10) Hair bando

c. Langkah Tata Rias Wajah

1) Pembersihan Wajah

- a) Membersihkan wajah dengan menggunakan susu pembersih mawar untuk wajah normal pada model dengan menggunakan kapas.
- b) Memberikan penyegar pada wajah dengan cara ditepuk tepuk menggunakan kapas untuk menutup pori-pori.

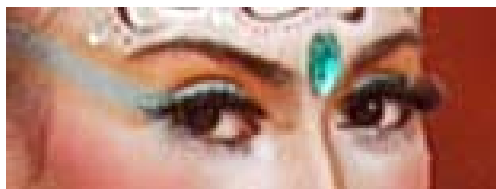
2) Proses Rias Dasar

- a) Memberikan pelembab mawar pada wajah model dengan cara mengusapkan pelembab secara rata pada wajah dan leher model.
- b) Meratakan alas bedak dengan nuansa kemerahan terlebih dahulu pada seluruh wajah dan leher menggunakan spons alas bedak yang dibasahi dengan air, kemudian koreksi bentuk wajah, menggunakan alas bedak warna coklat tua, dan berikan *shading* pada wajah yang dikoreksi, pada bagian tulang pipi dan rahang, kemudian tumpuk kembali menggunakan alas bedak warna kuning langsung.
- c) Bubuhkan bedak tabur warna kuning langsung pada wajah dan leher secara merata.
- d) Untuk memberikana riasan yang tahan lama, kompres wajah dengan es batu pada wajah dan leher, kemudian tempelkan tisu untuk mengangkat air es yang menempel pada wajah tanpa melakukan penggeseran pada wajah,

- e) Kemudian bubuhkan bedak padat warna kuning langsung secara merata pada wajah dan leher lanjutkan dengan bedak warna putih, lakukan hingga merata pada bagian wajah dan leher.

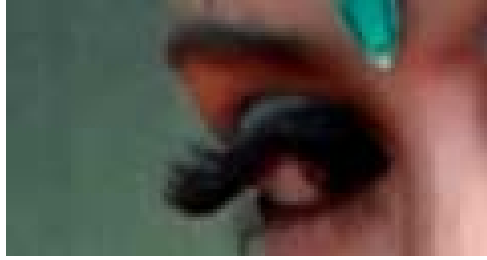
3) Merias Alis dan Mata

- a) Rapikan bentuk alis sesuai dengan bentuk wajah menggunakan pencukur alis, kemudian bentuk alis menggunakan pensil alis berwarna coklat, kemudian lapis alis menggunakan pensil alis berwarna hitam untuk mempertegas, kemudian rapikan alis menggunakan sikat alis untuk merapikan bentuk alis.
- b) Pada bagian kelopak mata, berikan *scot* warna bening kemudian baurkan *eyeshadow* warna hijau toska, kemudian pada bagian samping ditarik sudut keatas, dan dilapisi menggunakan *eyeshadow* warna silver, hingga membentuk tiga lapisan pada garis tarikan, yaitu warna hijau, silver dan orange, pada bagian *highlight* dan pada bagian semua bawah alis diberikan warna orange.



Gambar 25. Riasan Mata
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

- c) Memasang bulu mata palsu untuk memperindah mata dan member ketegasan pada mata, pasang bulu mata silang pada garis mata menggunakan lem bulu mata, kemudian pasang satu lagi bulu mata silang dan ditumpuk diatas bulu mata yang pertama, kemudian pasang juga bulu mata bawah.

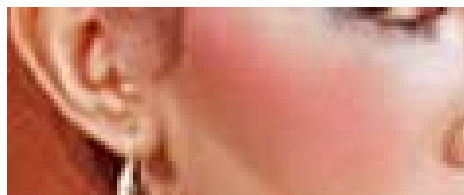


Gambar 26. Riasan Bulu Mata
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

- d) Kemudian aplikasikan *eyeliner cair* pada garis mata dengan menariknya meruncing keatas dengan menggunakan warna hitam dan aplikasikan juga *eyeliner* padat pada bawah mata.

4) Merias Pipi

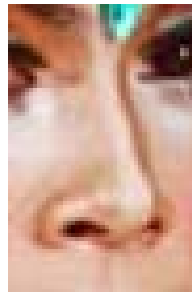
- a) Menerapkan shading pada tulang pipi menggunakan kuas shading dengan menggunakan perona pipi warna coklat.
- b) Bubuhkan perona pipi menggunakan kuas perona pipi kemudian aplikasikan pada pipi dengan menggunakan campuran warna peach dan warna merah muda, sapukan pada pipi hingga pipi berwarna merona untuk mempertegas pipi.



Gambar 27. Riasan Perona Pipi
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

5) Merias Hidung

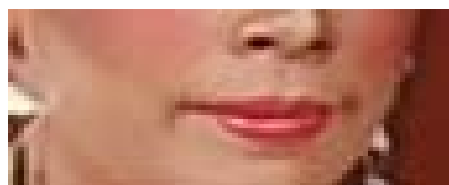
- a) Memberikan bayangan hidung atau shading menggunakan *eyeshadow* warna coklat *matt* pada bagian samping kiri hidung sampai pangkal alis, dan baurkan hingga rata.
- b) Menerapkan *thint* dengan bedak warna putih pada tengah hidung atau menggunakan *shimmer*.



Gambar 28. Riasan Hidung
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

6) Merias Bibir

- a) Membentuk cupido bibir menggunakan *lip liner* dengan menggunakan warna coklat tua.
- b) Isi bibir menggunakan warna lipstick warna merah
- c) Kemudian untuk sentuhan terakhir pulaskan *lip gloss* warna merah muda agar bibir terlihat lebih segar.



Gambar 29. Riasan Bibir
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

7) Membuat *face painting*

- a) Gambar bentuk dasar *face painting* bentuk sulur menggunakan pensil alis warna coklat, bentuk *sulur-sulur* pada bagian dahi dan samping mata kiri hingga kebawah pipih, buat *sulur-sulur* yang bergelombang seperti ranting yang landai.
- b) Setelah gambar dasar selesai, kemudian isi *sulur-sulur* menggunakan *eyeliner* cair warna hitam pekat, dengan mengikuti garis sulur yang sudah dibuat.
- c) Langkah selanjutnya adalah beri warna *eyeshadow* silver pada bagian samping sulur hingga ujung, dan kemudian berikan sentuhan titik-titik hitam menggunakan *eyeliner* cair pada samping sulur.
- d) Langkah yang terakhir adalah tambahkan hiasan batu-batu permata pada bagian tengah
- e) Dahi dan ujung sulur-sulur.



Gambar 30. *Face painting*
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar 31. *Face painting*
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

Penataan Rambut

- a. Persiapan Alat Penataan Rambut Fantasi Rampak Putri
 - 1) Sisir sasak
 - 2) Sisir penghalus
 - 3) Jepit bebek
 - 4) Jepit hitam kecil
 - 5) Harnet
 - 6) Harnak besar
 - 7) Harnal kecil
- b. Persiapan Kosmetika Penataan Rambut Rampak Putri
 - 1) Hair Spray
- c. Proses Penataan Rambut (sanggul) Fantasi Rampak Putri
 - 1) Sisir rambut hingga rapi dan tidak kusut
 - 2) Ikat rambut kucir kuda sampai keatas kepala kemudian bungkus kuciran menggunakan harnet.

- 3) Pasang sanggul fantasi yang terbuat dari kawat *strimin* yang berbentuk runcing keatas yang kemudian dibungkus dengan lungsen rambut warna hitam dan dikombinasikan dengan lungsen rambut warna perak.
- 4) Setelah sanggul fantasi terpasang pada tengah kepala tambahkan lungsen lungsen warna hitam dan pirang kemudian dibentuk bukle-bukle pada bagian depan, samping kiri kanan sanggul dan pada bagian belakang sanggul, dikuatkan menggunakan jepit hitam kecil.
- 5) Apabila sanggul sudah terpasang sesuai dengan rancangan, kemudian pasang ornament hiasan-hiasan yang diperlukan.



Gambar 32. Hasil Penataan Rambut
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

Tokoh Rampak Putri akan keluar pada tiga tampilan, dan hiasan sanggul yang digunakan juga berbeda. Ornament yang digunakan adalah Tiara bunga warna silver, bulu panjang haisan dari bulu ayam warna merah dan yang terakhir adalah bunga segar warna putih.

E. Konsep Rancangan Pergelaran

Konsep dari rancangan Pagelaran ini adalah mempunyai tema Futuristik. Konsep Futuristik ini diambil agar penerus bangsa khususnya anak muda, bisa menegok untuk lebih mengenal cerita sejarah bangsa Indonesia, karena semakin banyak anak muda yang meninggalkan kesenian yang dimiliki bangsa Indonesia, sehingga dengan adanya pagelaran ini dapat meningkatkan salah satu kesenian yang dilestarikan.

Ramayana adalah konsep cerita yang akan digarap dalam karya yang akan ditampilkan, yaitu dengan menampilkan konsep drama tari Ramayana dengan nuansa Futuristik, atau cerita Ramayana dengan konsep yang lebih modern, cerita yang ditampilkan tetap sama dengan sejarah ceritanya.

Proses pembuatan pagelaran harus dibutuhkan sebuah kepanitian, agar acara yang diselenggarakan bisa sukses dan berjalan dengan lancar. Serta sebuah pagelaran juga membutuhkan banyak sekali kerja sama dengan berbagai pihak, agar bisa sukses dengan rencana yang sudah dibuat.

Konsep pertunjukan ini adalah Drama Sendratari, proses pembuatan pagelaran membutuhkan panitia yang mengatur semua pertunjukan agar berjalan lancar, serta untuk mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dan juga dibutuhkan kerjasama yang baik dari semua panitia. Manfaat drama tari yang ditunjukan adalah untuk menambah wawasan tentang nilai-nilai moral bangsa, karena setiap cerita sejarah seperti Ramayana mempunyai nasehat-nasehat kehidupan yang baik.

Bentuk panggung yang digunakan adalah bagian belakang berbentuk persegi panjang. Panggung yang akan digunakan mempunyai panjang bagian belakang 10 meter, kemudian bagian depan panggung berbentuk setengah lingkaran dengan panjang 2 meter, jarak antara panggung dengan penonton kurang lebih sekitar 20 meter.

Background dan tema panggung akan mengambil tema *background* yang bernuansa 3D. Tujuan pembuatan panggung 3D ini agar suasana dari cerita yang dibuat tersebut bisa terlihat nyata dan lebih menarik. Pagelaran ini akan mengambil disain bentuk panggung *proscenium*, pemakaian bentuk panggung ini adalah karena memperimbangkan dari jumlah penonton dan acara yang akan di selenggarakan didalam ruangan tertutup, sehingga penonton yang hadir akan terfokus melihat pertunjukan dengan satu arah saja.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kostum dan Aksesoris

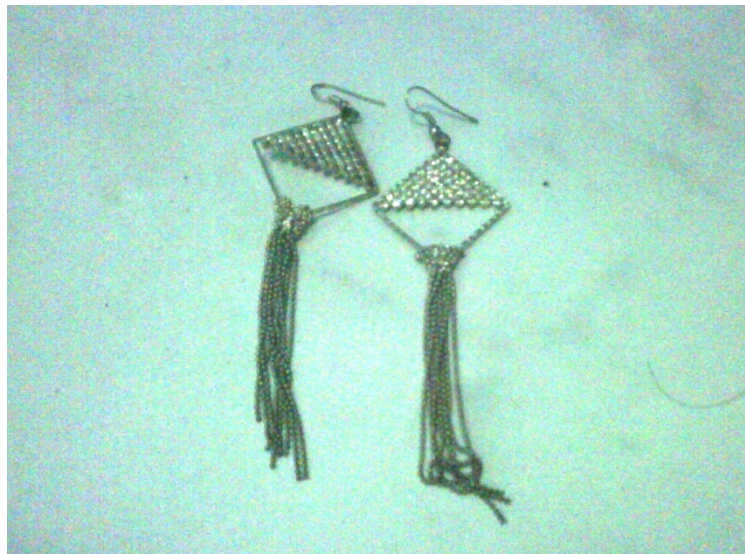
Kostum yang dipakai Rampak Putri yang akan dirancang berbentuk gaun panjang yang terdiri dari kamsol dan rok panjang merumbai. Warna yang dipakai dalam kostum Rampak Putri menggunakan kombinasi tiga warna, warna silver, merah dan hijau toska. Proses Pembuatan kostum disesuaikan dengan tiga kerajaan yang akan ditampilkan Rampak Putri, agar setiap segmen yang ditampilkan mempunyai perbedaan, serta proses pembuatanya disesuaikan dengan gerak tubuh penari agar penari nyaman saat melakukan gerakan.



Gambar 33. Rancangan Kostum Rampak Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



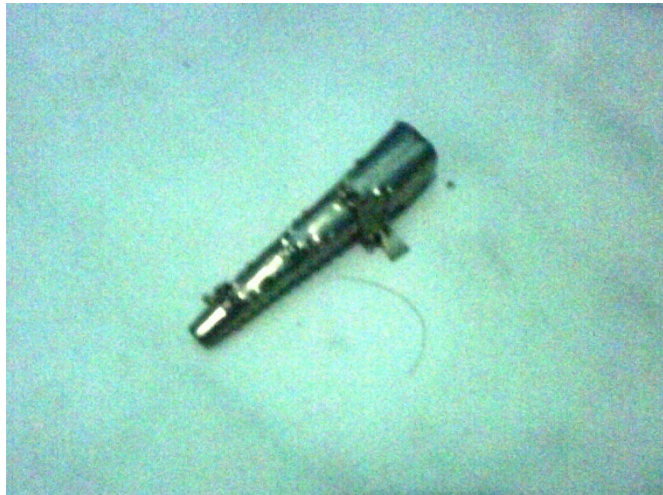
Gambar 34. Hasil Pemakaian Kostum Rampak Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



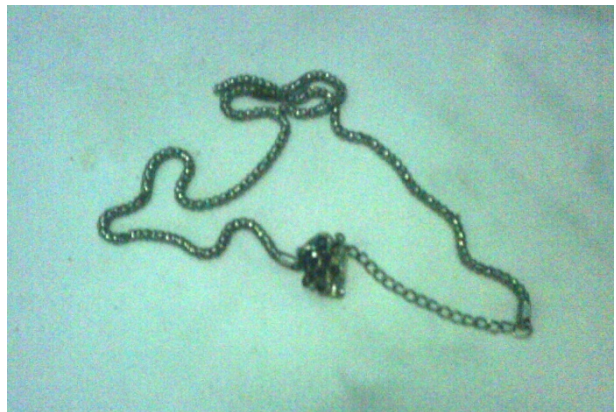
Gambar 35. Anting Penari
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar 36. Kelat Bahu Penari dan Gelang Penari
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar 37. Kuku Penari
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar 38. Bros Pinggang dan Gelang Kaki
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

B. Tata Rias Wajah Fantasi Rampak Putri

Hasil rancangan rias wajah Rampak Putri akan menonjolkan pada *face painting* pada bagian dahi dan pada ketajaman mata. Menggunakan tiga warna *eyesahdow* yaitu silver, hijau toska dan orange, dengan penambahan batu-batu permata berupa tiga warna sesuai dengan tampilan yang diperankan yaitu warna hijau toska, merah dan permata bening, warna-warna yang digunakan agar mendapatkan kesan seorang penari yang lemah gemulai untuk menunjang perannya.

Penggambaran *face painting* berbentuk *sulur* seperti ranting ranting yang melandai dengan penambahan titik-titik hitam pada bagian *sulur*, dengan menggunakan warna hitam pekat *eyeliner* untuk warna dasar sulurnya, serta warna silver yang diambil dari *eyeshadow* untuk memberikan efek dramatis pada samping-samping sulur, yang akan memunculkan kesan mengkilap pada wajah, penambahan batu-batu permata juga berpengaruh untuk menambah kesan *glamour* seorang penari yang *futuristic* akan tetapi tetap terlihat cantik.

Hasil tata rias wajah Rampak Putri mengalami perubahan dengan rancangan desain awal, yaitu tentang penggunaan warna *eyesahdow*, yang seharusnya menggunakan tambahan warna merah, akan tetapi tidak diterapkan pada hasil akhirnya, serta *sulur* pada bagian kiri wajah tidak digambarkan pada desain akan tetapi pada hasil akhir *sulur* itu dimunculkan pada bagian mata kiri sampai bawah hingga menuju pipi, perubahan tersebut dilakukan dengan tujuan agar lebih memunculkan kesan seorang penari yang terlihat fantasi dan *futuristic* namun tetap terlihat cantik.



Gambar 39. Rancangan Tata Rias Wajah Penari Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar40. Proses Merias Rampak Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar 41. Hasil Riasan Rampak Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

C. Penataan Rambut Rampak Putri

Hasil rancangan penataan rambut Rampak Putri menggunakan sanggul fantasi yang simetris, seimbang antara kanan dan kiri, sanggul berbentuk kerucut meruncing keatas dan sedikit melengkung kebawah, dengan penambahan lungsen-lungsen warna hitam dan kombinasi warna perak dan pirang yang diletakan pada bagian depan, samping kanan kiri dan pada bagian belakang. Ornamen atau hiasan rambut yang digunakan adalah, untuk penampilan pertama menggunakan bunga segar warna putih, yang kedua menggunakan bulu ayam tata dado warna merah, dan yang terakhir menggunakan tiara warna silver, ornamen yang digunakan menyesuaikan dari setiap tiga penampilan Rampak Putri Penari yang berbeda beda, dalam pemilihan ketiga aksesoris yang dipakai disesuaikan dengan kostum yang dipakai Rampak Putri pada setiap peran yang dimainkan dalam cerita tersebut, sehingga memunculkan kesan Rampak Putri yang berbeda sesuai dengan tema dalam setiap penampilan.

Penataan rambut sanggul fantasi Rampak Putri sudah sesuai dengan rancangan yang dibuat sesuai dengan desain, hanya saja ada sedikit peletakan aksesoris yang agak berbeda.



Gambar 42. Rancangan Penataan Rambut Tampak Samping
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar 43. Hasil Penataan Rambut Tampak Samping
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

D. Pergelaran

Pergelaran yang mengambil tema cerita Ramayana ini telah berjalan dengan sukses, walaupun untuk teknis yang dijalankan ada sedikit kendala dari setiap seksi-seksi yang diperankan oleh semua panitia, tentang kurang sosialisasi antar panitia, miss komunikasi serta pengaturan yang kurang sigap, seperti seksi kekurangan snack bagi panitia dan para pemain, pengamanan barang-barang pemain yang kurang tertata dengan rapi, kurang sigapnya setiap seksi dalam menjalankan tugas, terlepas dari semua permasalahan itu, semua bisa diselesaikan dengan baik namun kurang sempurna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kostum

Kostum untuk Rampak Penari Putri mengambil tema dari penari kerajaan yang diolah secara fantasi, dengan menggunakan potongan *three pieces*, menggunakan tiga potongan pola, yaitu kamsol pada bagian atas dan rok panjang pada bagian bawah yang memakai *line* “ A ” yang dipotong menjadi lima bagian, sehingga membentuk selendang-selendang, serta tambahan smpur dan obi pada pinggang. Warna yang dipakai adalah perpaduan warna silver, hijau toska, merah sebagai cirri khas dari peran penari yang muncul berulang kali. Untuk warna silver menggunakan kain satin, tile dan organdi, untuk dua warna lainnya mengguankan batik buketan bunga yang mempunyai latar bunag berwarna hijau, biru dan merah, serta penambahan obi pada sabuknya yang juga mengguankan tiga warna.perbedaan dari ciri khas penari yang mewakili tiga kerajaan, dalam pembuatan kostum terjadi beberapa perubahan saat merancang dan terjadi perubahan saat fitting baju dan terjadi pada penambahan *ruffle* pada bagian lengan kanan kiri yang melingkar kebelakang, yang difungsikan untuk sedikit menutupi pada bagian dada.

Akseories yang dipakai penari,menggunakan aksesoris seperti penari india, menggunakan gelang tangan, kaki, anting , kalung , dan klat lengan,penggunaan aksesories menggunakan campuran tiga warna yang mewakili semua kerajaan, yaitu silver, merah dan hijau toska.

2. Tata Rias Wajah

Tata rias fantasi yang digunakan penari mengangkat dari cerita Ramayana sendiri yang berperan sebagai pemeran pendukung dalam cerita Ramayana sebagai seorang penari kerajaan (dayang kerajaan), seorang penari yang mempunyai ciri khas lemah lembut, gemulai, cantik. Tema rias fantasi cantik dengan menonjolkan kesan futuristiknya, dengan menggunakan warna warna silver yang lebih didominasi serta penambahan warna orange, merah dan hijau toska sebagai ciri dari setiap kerajaan yang diperankan, penampilan rampak putri akan berbeda setiap peran, membutuhkan riasan yang tahan lama dan tahan keringat, serta juga menggunakan tambahan *face painting* yang berbentuk sulur atau lengkungan garis yang bermakna penari yang lemah gemulai dan mempunyai gerak yang lembut, penambahan warna hitam yang diterapkan pada *face painting*. Serta terjadi beberapa perubahan tata rias saat *test makeup*, yang terjadi pada perubahan warna *eyeshadow*, yang seharusnya tidak menggunakan warna oranye, pada hasil akhirnya warna oranye itu digunakan pada saat gladi bersih dan pada saat pertunjukan, karena warna oranye memberikan kesan hidup pada mata untuk mengkombinasikan warna hijau toska dan perak.

3. Penataan Rambut Fantasi

Penataan rambut fantasi tokoh Rampak Putri Penari menggunakan sanggul dengan bentuk bulan sabit dengan menggunakan tambahan lungsen sebagai ornament hiasannya, serta penambahan asesoris sanggul pada setiap segmen yang diperankan, seperti tiara, bunga segar, bulu ayam tata dada merah, sanggul fantasi tokoh Rampak Putri Penari mengalami sedikit perubahan pada warna lungsen yang digunakan,

harusnya menggunakan warna silver, akan tetapi hasilnya sanggul fantasinya menggunakan lungsen dengan paduan warna pirang dan silver.

4. Pergelaran

Proses pertunjukan Futuristik Ramayana ini berjalan lancar, hasilnya diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta 17 April 2012, walaupun banyak kendala teknis yang terjadi saat acara berlangsung, miss komunikasi antar panitia serta persediaan konsumsi yang kurang dengan rencana awal, serta kurang sigapnya panitia untuk bertanggung jawabkan setiap seksi yang dipegang, semua itu terjadi karena kurangnya rasa solidaritas antar panitia karena lebih mementingkan idelaisme dalam setiap seksi.

B. Saran

1. Kostum

Pembuatan kostum yang dikenakan rampak putri harus mewakili semua ciri khas yang diangkat dalam tema Ramayana Futuristik ini, rancangan yang disusun dalam kostum dan aksesoris harus dikonsep dengan matang, agar pada saat pembuatan tidak mengalami perubahan yang signifikan.

2. Tata Rias Wajah

Koreksi wajah untuk rias fantasi penari harus diperlukan koreksi wajah dengan tepat agar menghasilkan riasan yang maksimal, serta rancangan riasan wajah juga dikonsep dengan matang agar tidak terjadi perubahan yang jauh saat rias pagelaran dilaksanakan, serta pemilihan kosmetik yang tahan lama dan *water proof*, serta *finishing touch* sangat diperlukan untuk menyempurnakan sebuah riasan.

3. Penataan Rambut

Penataan rambut harus mengutamakan kenyamanan seorang penari, penataan yang rapi, pemasangan sanggul yang kuat serta tidak berat, agar penari bisa melakukan gerakan tanpa mengalami gangguan, serta penataan rambut harus disesuaikan dengan rias fantasi.

4. Pergelaran

Dalam pertunjukan harus diperlukan kerja yang baik antar semua panitia serta pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan pertunjukan ini, diperlukan pengarahan dan pengawasan yang baik untuk setiap seksi-seksi, agar semua seksi bertanggung jawab dengan jobdisk yang didapatkan.

Kerjasama yang baik dengan semua pihak harus dijaga dengan baik, walaupun acara pertunjukan sudah selesai, untuk meningkatkan persaudaraan dari seluruh pihak pelaksana, panitia, sponsor dan pihak yang terkait lainnya, menjaga komunikasi yang baik pada setiap penanggung jawab setiap seksi, karena untuk kesuksesan pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

Asi Tritanti. (2007). *Tata Rias Wajah Dasar*. Yogyakarta

Darma, Prawira. (1981). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta. Department Pendidikan dan Kebudayaan

Hakim, Nelly dan Roem Sartono dkk. (1998). *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta

Heru Purwanto. (2007). *Buku Seni Rupa*. Yogyakarta

Rusdiati Sunoto, Sri. (2000). *Membatik*. Yogyakarta

Sawitri S. (1994). *Istilah-Istilah dalam Busana*. Yogyakarta : DIKTAT

Suwito Purwo, Sunardi. (2005). *Unsur Desain*. Yogyakarta

Vincent J.R. (1992) *Teknik Make Up Profesional Untuk Artis, Film, Televisi dan panggung*

Widjiningsih. (1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*.
Yogyakarta: DIKTAT

<http://musikalfian.blogspot.com/2008/08/pagelaran-musik.html>

<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100905094919AAkzbwP>

<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080531085038AARSBiq>

<http://sunardipw.blogspot.com/2005/06/unsur-unsur-desain.ht>

LAMPIRAN

A. Gambar Latihan Para Penari dan Pemain Musik



Gambar Model dan Pemain Musik
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar Model dan Pemain Musik
(Dokumentasi Amry Dian Pratiwi, 2011)

B. Gambar di Belakang Panggung



Gambar di Belakang Panggung
(Dokumentasi Amry Dian Pratiwi, 2011)

C. Gambar Test Make Up



Gambar test Make Up
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

D. Gambar Model Foto Sebelum Pagelaran



Gambar Model Sebelum Pergelaran
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

E. Gambar Beautycian dan Model



Gambar Model Dengan Beautyciant
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar Model dengan Beatyciant
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

F. Gambar Model Ketika di Panggung



Gambar Model Ketika di Panggung
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)



Gambar Model Ketika Di Panggung
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

G. Gambar Penari Rampak Putri “*The Futuristic of Ramayana*”



Gambar Penari Rampak Putri
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

H. Gambar Pergelaran “*The Futuristic of Ramayana*”



Gambar Pergelaran “*The Futuristic of Ramayana*”
(Dokumentasi Amri Dian Pratiwi, 2012)

